

最強のメガ本登場!

BEEP!

Beep 別冊

# メガドライブ

MEGADRIVE

Beep Edition

平成元年4月28日発行第5巻第7号通巻57号  
昭和60年4月2日第3種郵便物認可

定価 **480**円

豪華  
メガプレゼント

メガ  
パワー  
が  
暴  
発  
!!

ファンタシースターⅡ徹底ガイド!  
スーパー大戦略、スーパーリーグ完全研究!  
サンダーフォースⅡ MD 入門ガイド  
その他新作先取り情報がいっぱい



# おもしろいっきり

# セガしよう!

Vol. 5

セガ

## ハイテク図鑑

わかつちやいるけどやめられない!  
元気爆発、セガ・パワー/

▶ イース ▶ 孔雀王  
▶ 双截龍 ▶ 熱球/ 甲子園  
▶ ファイナルバブルボブル



日本ソフトバンク

定価600円

## セガ・ハイテク図鑑・5

定価 600円(税別) 112ページ

「イース」実践ガイド。  
「孔雀王」全面攻略ガイド。  
「熱球甲子園」徹底研究。  
「ダブルドラゴン」完全攻略。  
「ファイナル・バブルボブル」  
ポイント攻略。

ニュー

## 新マシン・メガドライブ 最新情報も満載!

好評発売中 定価各600円(税別)/B6判/112ページ

Vol. 1



ザ・プロ野球ペナントレース/ア  
ウトラン/赤い光弾ジリオン/ロ  
レッタの肖像/スケバン刑事II/  
スペースハリアー ほか

エイリアンシンドローム/SDI/  
ファンタジーゾーンII/覇邪の封  
印/あんみつ姫/エンデューロレ  
ーサー ほか



Vol. 2

Vol. 3



アフターバーナー/ファンタシー  
スター/スーパーワンダーボーイ  
・モンスターワールド/オパオパ  
/ファミリーゲームズ ほか

サンダーブレード/Rタイプ/シ  
ノビ/天才パカボン/剣聖伝  
ほか



Vol. 4

日本ソフトバンク出版事業部 TEL.03(230)7670



# BEEP! MEGADRIVE

ゲームマシンを<sup>せつけん</sup>席卷したメガドライブの  
快進撃は、はてしなく続く。参入メーカ  
ーも加わってゲームソフトのラインナップもさらに充実。「BEEP / MEGA  
DRIVE」では、人気沸騰中のファン  
タシースターIIの徹底攻略をはじめ、新  
作ソフトの紹介・攻略、そしてSTBからアレクの天空魔城までのラスト攻略と、  
盛りだくさんの最新情報を満載！ メガ  
ドライブの輝く未来は君の手にある!!



ファンタシースターII

スーパー大戦略



スーパーリーグ

サンダーフォースII MD



北斗の拳





## メガドライブの未来は明るい

### セガ新作情報 81

北斗の拳新世紀末の救世主伝説  
ワールドカップサッカー、など

### 参入メーカー新作情報 83

モデムベースボールなど

メガドライブSHG最高傑作/

### サンダフォースII MD 84

メガドラソフト大放し/

### メガドライブビックプレゼント 86

## S T A F F

Chief Editor	川口洋司
Editor	福田信之
Editors Staff	木川明彦(スタジオ・ハード)
Designer	小林高宏/富永三紗子/石原賢二 阿部泰二(studio203)/アートサブライ 星淳二/蝦名文伸(スタジオ・ハード)
Illustrator	外堀裕典 徳永健(スタジオ・ハード)
Photographer	蒲生晴夫/鬼頭栄次
Contributor	トリー谷/ORIX光治(パルナス)/ 竹田裕一郎/吉野家牛兵衛 木川存美(スタジオ・ハード)
Proofreading	(有)アレフ
Printing	大日本印刷株式会社 1989年6月1日発行

Cover Illust 佐藤敏巳・Cover Design 石原賢二



**BEEP!**

# **Xカドライブ**

## **CONTENTS**

人気沸騰! 究極のRPG

### **ファンタシースターII徹底攻略**

4

▶ ● 新作ソフト徹底攻略 ◀

超リアルな野球ゲーム

### **スーパーリーグ**

88

人気爆発! ゲーセン版からの移植だ

### **テトリス**

95

メガドラならではの迫力のバトルシーン

### **スーパー大戦略**

99

▶ **これで最後だ! ラスト攻略** ● ◀

これで最終面も楽々クリア

### **スーパーサンダーブレード**

57

ボス総登場!

### **スペースハリアーII**

61

本誌を見逃した人にお届けしたい徹底攻略

### **獣王記**

64

複雑なマップもこれを見ればOK!

### **おそ松くんはちゃめちゃ劇場**

68

天空魔城をはじめマップ全紹介!

### **アレクの天空魔城**

74





ファンタースターII 還らざる時の終わりに



# OLOGUE



そのころ、僕は毎晩悪い夢にうなされていた。一人の少女が、巨大な悪魔のように禍々しい怪物と戦っているのだ……。僕は近くでそれを見ていたのだが、動くこともできず、声も出せず、少女が怪物に痛めつけられるのをただ見ていることしかできないのだ……。そして少女が力尽きようとしているところで僕は目が覚める。

# S T O R Y

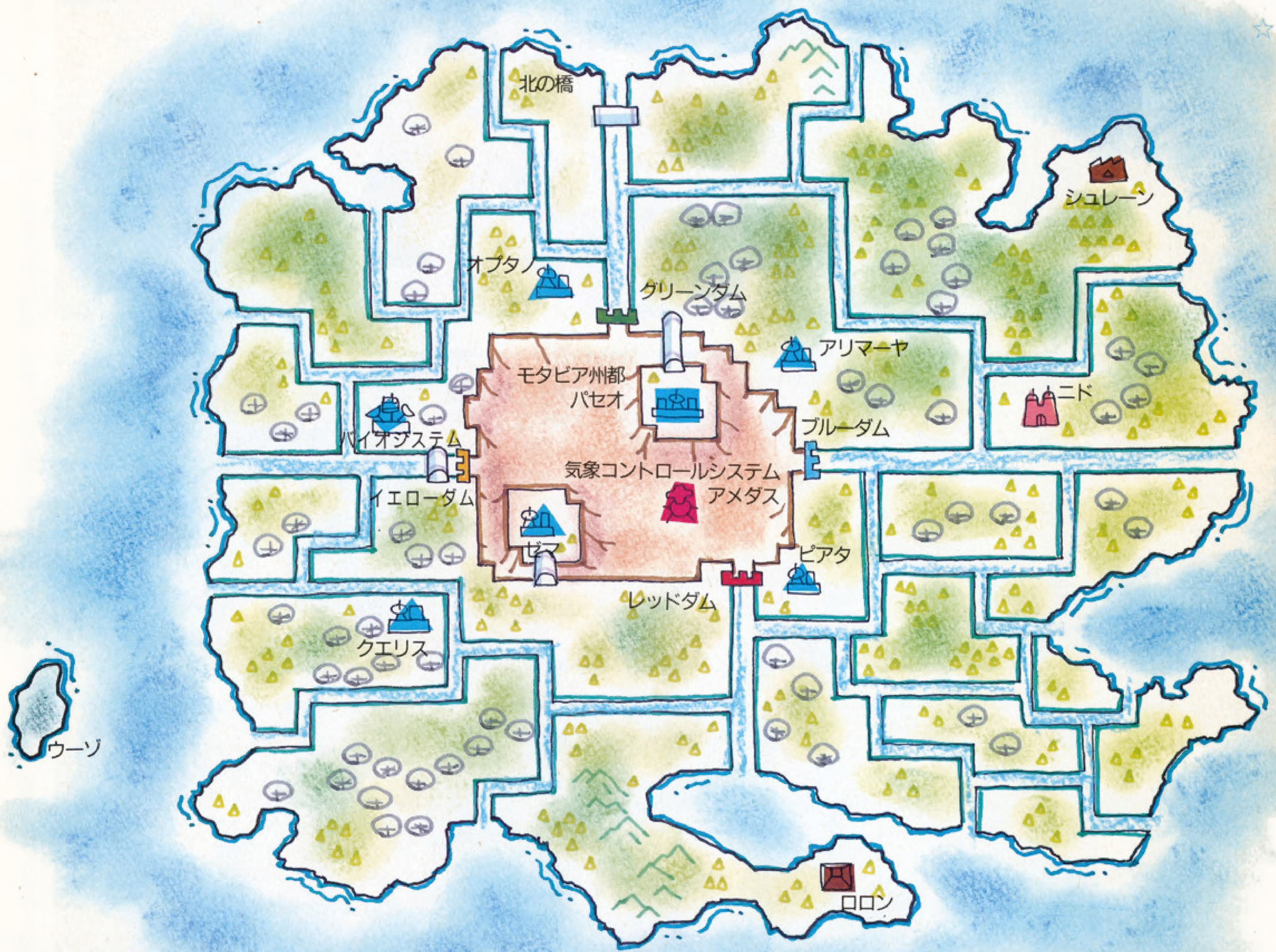
少女アリサが魔王ラシークを打ち破ってからおよそ千年の月日が流れた。

その後、アルゴル太陽系はさらに発展を続け、巨大コンピュータマザーブレインがすべての星を管理し、人々は平和で豊かな暮らしを送っていた。

だが、ある日、不気味なバイオモンスター（悪性生物）が異常発生し始めた。平和な暮らしに慣れきった人々は、怪物たちの餌食と化した。

総督から、指令を受けたユーシスは、妹のネイとともにモンスターの秘密を探る旅を開始した！





おはよう、ユーシス君。元気がね。モタビアの総督である私の下で働いて、もう2年近くになる。今から私が君に頼むことは、これまでで最も大切な仕事になるだろう。なぜならばこれは、モタビアの未来に関わる重大なことだからだ。君も知っているだろうが、このアルゴルはマザーブレインによって育てられてきた。私の総督としての仕事はマザーブレインの計画が順調に進むようにすることだった。私は、マザーブレインの行うことはまちがいないと信じてきた。

だが今、このモタビアにはびこっているバイオモンスターは、あまりにもひどすぎる。なぜバイオモンスターは生まれたのか、そしてそれを抑えるにはどうしたらよいのかをわれわれは自分で探さなければならぬ。ユーシス君。君の使命はバイオシステムへ行って、そこにあるシステムレコーダーを取って来ることだ。そのデータを調べれば、バイオシステムがなぜモンスターを造り出してしまったのか、そしてわかるだろう。ユーシス君。君が無事システムレコーダーを取って帰って来ることを心から祈っているよ。では、また会おう。



夜明けのほの暗い部屋の中で、僕は言いようのない悲しみにとらえられ、こみあげてくる涙を必死にこらえるのだった。僕の名前はユーシス。モタビアの州都パセオでエージェントとして働いている。僕は頭を振り、頭から夢を追いつつとした。マザーブレインという巨大なメインコンピュータが世界を支配する現代において、夢などという曖昧なものにセンチメンタルになるなんて、ナンセンス以外のなにものでもない。世の中の出来事はすべてデジタルなデータに置き換えられるものなのだから……。僕は窓を開け、朝の空気を吸い込んだ。すがすがしい空気の中を通り抜け夢にとらわれていた自分が洗い流されていくような気がした……。





## ネイ



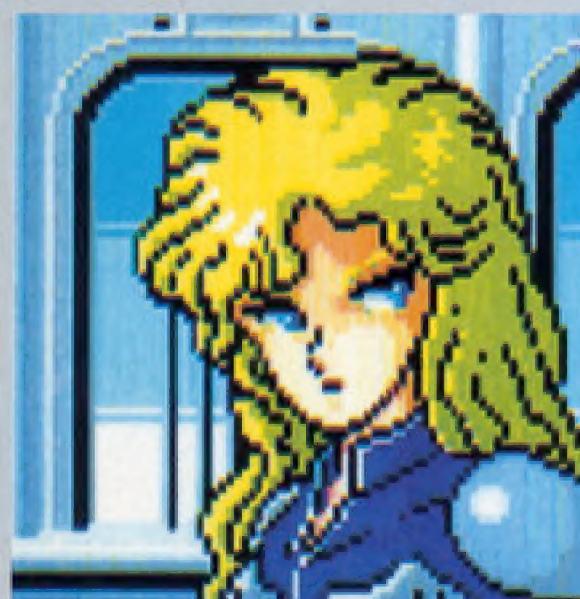
職業  
無職  
生年月日  
AW1283.08.30

体力	14
精神力	18
すばやさ	25
幸運	10
器用さ	14
攻撃力	7
守備力	22

人間とモンスターの細胞をかけあわせて生まれた少女。そのため、行く先々でいじめられた。7ヵ月前、殺されかかっていたところをユーシスに助けられて以来、彼の妹として暮らすことになる。助けられたときはまだ子供だったが、わずか7ヵ月で急成長した。しなやかですばやい動きをする。



## アーミア



職業  
カウンタハンター  
生年月日  
不明

体力	20
精神力	27
すばやさ	23
幸運	9
器用さ	15
攻撃力	22
守備力	27

ハンターのなかにはその高い戦闘能力を悪用し、強奪や殺戮に走る者もいる。そんな悪のハンターを撃退するプロフェッショナル、それがカウンタハンターだ。アーミアもその一人。刃物の扱いに関して右に出る者はいない。年齢・出身地など一切不明、天涯孤独なおいたちのためか、人にやさしい一面も持っているという。



## カインズ



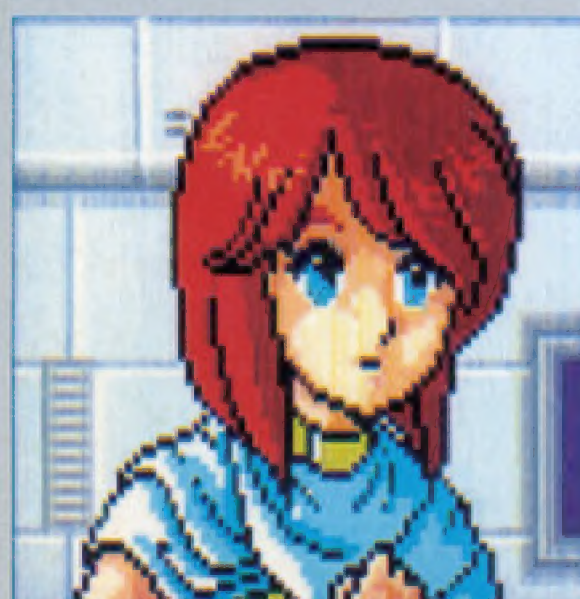
職業  
ジャンク屋  
生年月日  
AW1263.12.09

体力	15
精神力	10
すばやさ	16
幸運	11
器用さ	8
攻撃力	16
守備力	18



かつてはエンジニア志望だったが、扱うメカをすべて壊してしまう。そのため一時は学校をさぼり、ぐれていたこともあった。が、じつはアルゴルの世界すべてを愛していて、バイオモンスターの謎を解くために立ちあがった。特技(?)を活かして、メカタイプの敵を破壊していく。ネイにひそかに思いを寄せているらしい。意外に純情なのである。

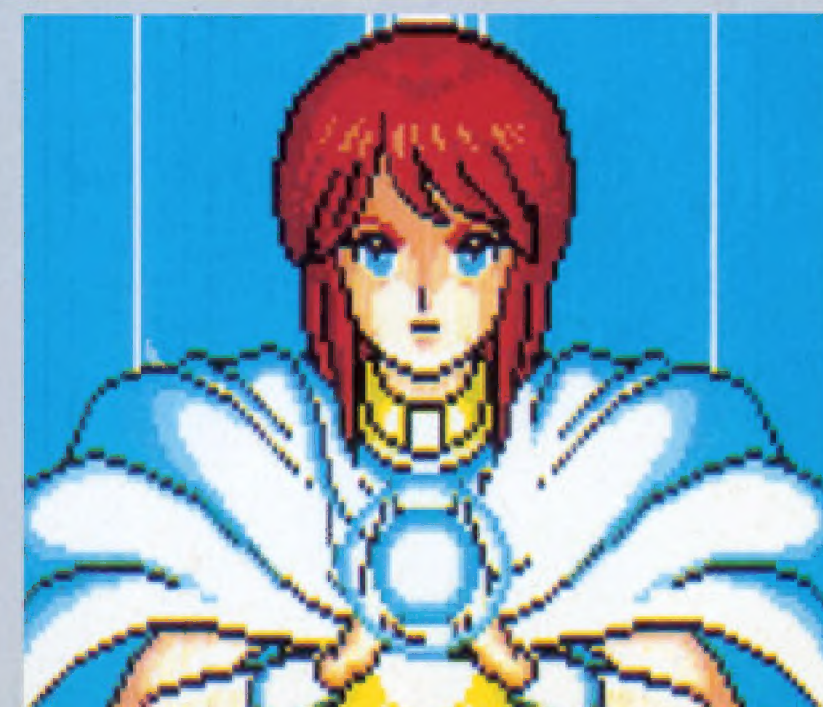
## アンヌ



職業  
医者  
生年月日  
AW1261.04.26

体力	13
精神力	24
すばやさ	7
幸運	8
器用さ	16
攻撃力	14
守備力	11

モタビアのごく一般的な家庭に育ち、今年めでたく医者になることができた。職業柄、たくさんの悲劇を目のあたりにし、ユーシスたちと行動をとることにした。献身的な性格で自らの命を削ってでも、仲間を助けようとする。傷の治療や解毒がうまいが、戦いには向かない。メスや薬品で攻撃するていどである。だが、チームには欠かせない。





# MAIN CHARACTERS

## ユーシス



職業  
エージェント  
生年月日  
AW1263.09.17

体力 20  
精神力 28  
すばやさ 17  
幸運 13  
器用さ 20  
攻撃力 15  
守備力 16

モタビア州政府のエージェント。総督のもとで数々の任務をこなしてきた。正義感が強く、心やさしい青年である。10歳のとき、宇宙船事故で両親を失って以来、たった1人で生きてきた。誰に教わったわけでもないのにソードの達人である。彼自身、多くの謎を秘めている。



## ルドガー



職業  
ハンター  
生年月日  
AW1249.07.01

体力 60  
精神力 28  
すばやさ 18  
幸運 7  
器用さ 12  
攻撃力 40  
守備力 24

かつてはモタビア州軍の優秀な軍人であった。だが、バイオモンスターに妻子を惨殺され退役、プロのハンターとなる。武器の扱いにたけていて、使えないガンはほとんどない。特殊能力はないが強力な味方となる。妻子を失って、以来笑顔を忘れてしまったが、心温かく、突っ走りかちな若い仲間たちのストッパー役となっている。



## ヒューイ



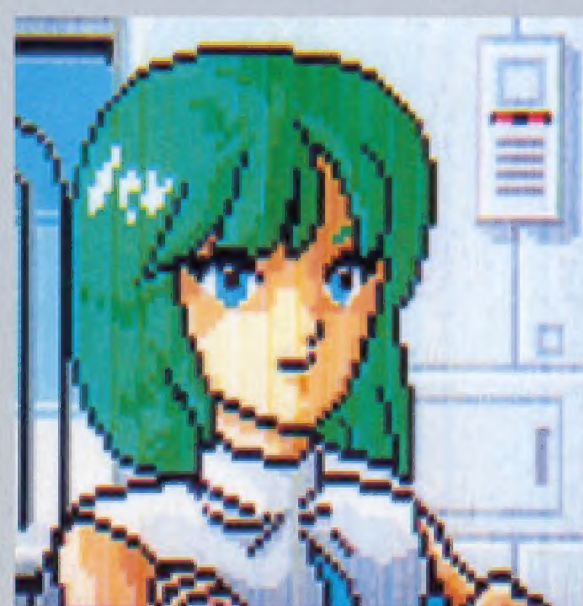
職業  
学者  
生年月日  
AW1264.06.14

体力 14  
精神力 26  
すばやさ 10  
幸運 6  
器用さ 10  
攻撃力 14  
守備力 13



モタビア大学の秀才で、生物や薬品の第一人者。純粋な心の持ち主で、弱い動物や植物がバイオモンスターに無惨に殺されていくのに心を痛めていた。モンスターの性質や弱点を仲間の誰よりも早く見抜くことができ、的確な攻撃を加えられる。闘志はあるが、あまり強力な武器は使いこなせない。チームの参謀、といった役どころ。

## シルカ



職業  
泥棒  
生年月日  
AW1263.04.01

体力 18  
精神力 10  
すばやさ 17  
幸運 12  
器用さ 18  
攻撃力 17  
守備力 17

「私は風のシルカ、何ものにもとられない」が口ぐせの女盗賊。実はある大富豪の一人娘だったのだが、いつしか盗みのスリルを追い求める癖がついてしまった。そして、より以上のスリルを求めて、ユーシスの旅の一行に加わってくる。勝手気ままな性格で、時々ふらっとパーティからいなくなってしまう。彼女がいると、とりあえずアイテムが増える。





# ITEM MANUAL

ファンタシスターIIに登場する武器、防具——のアイテムは120種ちかくも存在する。その入手法、使用法もまた様々である。

## オカリナ

1度きりしか吹けないが、奇跡を呼び起こす。

たびのオカリナ



フィールド上で吹けば、一瞬で今までの街へ戻れる。

まよいのオカリナ



ダンジョン内で迷ったら、これを吹け。外に一瞬で脱出できる。

しのびのオカリナ



このオカリナを吹けば、一定時間弱い敵に遭遇しなくなる。

## 薬品

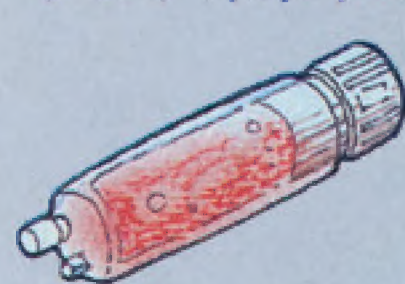
回復テクニックを覚えていないときは重宝。

モノメイト



傷ついた体をいやしてくれる薬。さらに強力なディメイト、トリメイトがある。

アンティポイズン

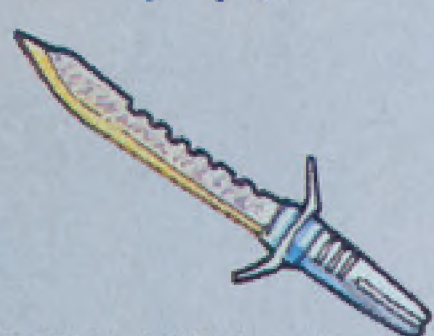


モンスターの攻撃により毒を受けてしまった場合、この薬品を使えば毒を消すことができる。

## 武器

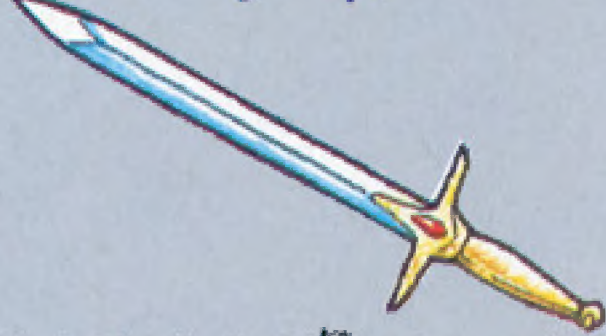
片手型、両手型がある。防具と組合せて戦おう。

ナイフ



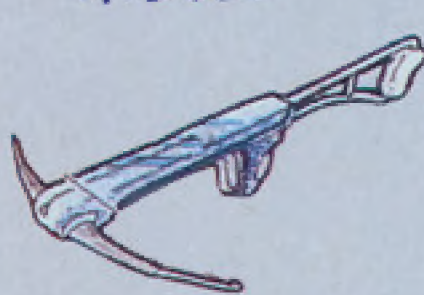
護身用の武器だ。軽く扱いやすいので女の子でも装備することができる。

ソード



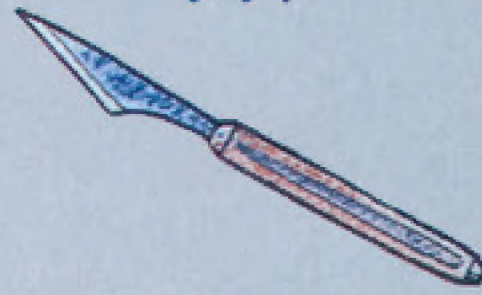
破壊力の強い剣。だが、扱いにくいので剣の達人である主人公しか使うことができない。

ボウガン



特殊鋼の矢を撃ち込む銃。反動の少ない銃なのでたいていの人が使える。両手で構えるタイプ。

メス



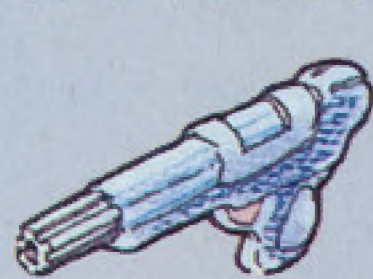
本来は医療用なのだが、医者や学者は武器として使用することができる。

スライサー



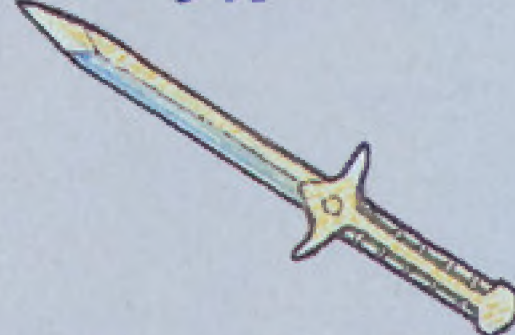
特殊鋼の刃がついたブーメラン。扱いは大変難しくカウンタハンターしか使うことができない。

サイレントショット



医者と学者が使える武器。カートリッジに入った麻酔薬を敵に撃ち出しマヒさせる。

ダガー



細いタイプの剣。敵の急所に一点集中させればナイフよりも大きな効果を発揮する。

スチールクロウ



鉄でできた爪。手につけて敵を切り裂く。ネイしか使うことができない。両手に装備させたい。

## 防具

頭、右手、左手、体、足に装備するのだ。

ヘッドギア



頭につける革製のバンド。ほとんどのキャラが装備できる。

リボン



ネイがつけると守備力が上がる。美しい織物で作られている。

クラウン



女性が頭に装備する防具。軽く、しかもかなりの守備力がある。

カーボンスーツ



日常着。着ないよりはマシ。ネイはこの服がキライだ。

カーボンベスト



炭素繊維できている。ネイのお気に入りの服だ。

グラスマント



女性用の防具。グラスファイバー製の外とうである。

アーマー



いわゆる鎧。重いので誰もか装備できるものではない。

エスパドリュ



素足にはく布製の軽いくつ。動きやすいのでネイのお気に入り。

ナイフブーツ



爪先からナイフが飛び出す。守備力、攻撃力ともにアップ。

レザーシューズ



ごく一般的なくつ。だいたいの人が装備できるが守備力はない。

カーボンシールド



最も安い盾。値段の割には守備力はなかなか。男性用である。

カーボンエーメル



女性用のシールド。軽く、小さく作られている。



	アイテム名	値 段	装備できる人								攻撃力	守備力	備 考
			ユージス	ネイ	ルドガー	アンヌ	ヒューイ	アーミア	カインズ	シルカ			
オカリナ	たびのオカリナ	130											野外で吹けば、今までいた街へ戻ることができる。
	まよいのオカリナ	70											ダンジョンで迷ったときに吹けば、外へ出ることができる。
	しのびのオカリナ	280											これを吹けば、一定時間弱い敵に会わなくなる。
薬 品	モノメイト	20											体力を20ポイント回復させる。たいていの道具屋で売っている薬。
	ディノメイト	60											体力を60ポイント回復させる。初期の戦いではあると便利。
	トリメイト	160											体力を完全回復してくれる。長旅にはぜひ持っていたい。
	アンティポイズン	10											モンスターから受けた毒を取り除いてくれる。野外の必需品。
	スターアトマイザー	1,000											その香りで体力を全回復させる。シルカがどこからか盗んでくる。
	ムーンアトマイザー	12,000											死んだ仲間を生き返らせ、体力を全回復。盗むに限る。
帽子・メット	ヘッドギア	120	●		●	●	●	●	●	●		3	簡単な防具。頭に装備する。バセオの防具屋で手に入る。
	リボン	80		●								3	ネイだけが装備できる不思議な防具。美しい織り物。
	グラスギア	430	●		●	●	●	●	●	●		8	グラスファイバー製のヘッドギア。オブタノで入手できる。
	シルバーリボン	380		●								12	銀糸で織られているリボン。オブタノの防具屋でどうぞ。
	シルバークラウン	470				●		●		●		14	女性用の防具。ピアタの防具屋で売られている。
	チタンギア	1,400	●		●	●	●	●	●	●		14	チタニウム製のヘッドギア。守備力はあるが高価。ゼマで入手可。
	チタンメット	3,700	●						●			16	チタニウム製のヘルメット。ゼマで入手できる。やはり高価。
	ジュエルクラウン	4,600				●		●		●		17	最強のクラウン。美しい宝石がちりばめられている。盗むに限る。
	ジュエルリボン	4,700		●								21	宝石が織りこまれた美しいリボン。ネイの最強防具。ピアタで入手可。
	クレセントギア	280			●							14	高い防御力を誇り、使うとギレスタと同じ効果がある。
	雪の冠	490				●						17	戦闘中に使えば、味方のまわりにバリアを張れる。デバンドと同じ。
	風のバンダナ	120								●		17	戦闘中に使えば、ザンと同様に敵を切り裂くことができる。
	虹のバンダナ	130						●				17	使えば味方の動きをすばやくするシュネラと同じ効果が得られる。
	ストームギア	630							●			17	戦闘中に使えば、ギザンと同様に敵を切り裂くことができる。
	ラコニアギア	28,000			●		●					27	アルゴル太陽系で最も硬い金属、ラコニアでできている。高価。
	ラコニアメット	29,000	●									19	超硬度のラコニア製ヘルメット。守備力は上がるか、超高級。
	ネイメット	0	●						●			50	ラコニアよりも硬い謎のヘルメット。デノリス星のメノープにある。
	ネイクラウン	0				●						48	最強度のクラウン。デノリス星の都市メノープにある。
	マジックハット	0	●									2	スクレにいる猫たちと話ができるという不思議な帽子。
	モジックハット	0	●									2	デノリアンと正確な会話ができる翻訳機のような帽子。
	カーボンスーツ	128	●		●	●	●	●	●	●		4	バセオで売っている服。ネイはこの服を着るのをいやがる。



アイテム名	値 段	装備できる人								攻撃力	守備力	備 考
		ユース	ネイ	ルドガー	アンヌ	ヒューイ	アーミア	カインズ	シルカ			
カーボンベスト	120		●								4	バセオで売っているチョッキ。ネイはこの服がお気に入りである。
グラスコート	300	●		●		●		●			8	グラスファイバー製の男性用コート。バセオで購入できる。
グラスマント	420				●		●		●		8	同じくグラスファイバー製のマント。女性用でオプタノで手に入る。
グラスベスト	280		●								6	オプタノで売っているグラスファイバー製のベスト。ネイ専用。
チタンアーマー	5,600			●				●			24	クエリスで入手できるチタニウム製の本格的防具。
チタンフィブリラ	6,300				●		●				28	軽くてしなやかなチタニウム製のマント。クエリスで入手可能。
チタンチェスト	5,400	●				●					21	チタニウム製の袖のない鎧。クエリスで入手することができる。
セラミックアーマー	11,700			●				●			48	ピアタに売っている、セラミック製の鎧。かなり頼りになる。
セラミックフィブリラ	12,400				●		●		●		56	セラミック製の特殊繊維を織りこんだマント。ピアタで入手可。
セラミックチェスト	10,000	●				●					46	セラミック製の鎧。ピアタで手に入れることができる。
琥珀の法衣	170					●					20	戦闘中に使用すれば、ギレスタと同じ回復の効果がある。
クリスタハーニッシュ	630			●				●			60	水晶のように輝く鎧。戦闘中に使えばグラブトと同じ効果がある。
クリスタルフィールド	840				●		●		●		62	女性用の防具。戦闘中に使うと重力波を発して敵を押しつぶす。
クリスタルチェスト	670	●									60	戦闘中に使うと、グラブトと同じ重力波を発する水晶のような鎧。
ラコニアハーニッシュ	35,000			●				●			65	デノリスはリュオンで手に入るラコニア製の硬い鎧。
ラコニアフィブリラ	36,000						●				70	ラコニア製の繊維を織りこんだマント。ソーサで入手できる。
ラコニアチェスト	28,000	●									80	硬質のラコニア製の袖なしの鎧。デノリスのリュオンで売っている。
ネイハーニッシュ	0			●				●			95	見えない街・グアランにあるという最強の鎧。
ネイフィールド	0				●				●		88	ラコニアよりも防御力のある幻の防具。グアランにあるという。
レザーシューズ	240	●		●	●	●	●	●	●		3	革でできたごく普通のくつ。ネイはいやがっている。ゼマで買える。
エスパドリュール	180		●								3	布製の軽く動きやすいくつ。ネイのお気に入りである。
レザーブーツ	1,000	●		●	●	●	●	●	●		7	革製の長ぐつ。ただのくつよりはマシか？ゼマで入手可。
ナイフブーツ	4,200		●				●			7	7	クエリスで売られている。つま先からナイフが飛び出る。
ロングブーツ	6,800						●			5	7	カウンタハンター用の武器にもなるブーツ。ピアタで売られている。
ハイルザムブーツ	9,800				●				●		7	アウクバルで売られている女性用の寒冷地ブーツ。
シュネラブーツ	7,500						●		●		7	すばやさがアップするブーツ。ソーサで売られている。
ガーダブーツ	12,400	●		●		●		●			15	守備力ナンバー1のブーツ。リュオンで売られている。
カーボンシールド	540	●		●		●		●			15	男性用の盾。値段のわりに高い守備力が得られる。バセオで入手可。
カーボンエーメル	420				●		●		●		7	女性用の盾。軽く小さく作られている。バセオで売られている。
グラスシールド	1,200	●		●		●		●			15	グラスファイバー製の盾。オプタノで売られている。



	アイテム名	値 段	装備できる人							攻撃力	守備力	備 考	
			ユー シス	ネ イ	ルド ガー	アン ヌ	ヒュ ーイ	アー ミア	カ インズ				シル カ
盾	グラスエーメル	1,360				●		●		●		17	グラスファイバー製の女性用盾。ゼマで売られている。
	ミラーシールド	4,800	●		●		●		●			32	鏡のように輝く盾。ゼマで売られている。
	ミラーエーメル	5,120				●		●		●		30	女性用の盾。クエリスで売られている。
	セラミックシールド	8,300	●		●		●		●			39	セラミック製の強固な盾。クエリスで売られている。
	セラミックエーメル	9,700				●		●		●		40	セラミック製の盾。大変強固。デゾリスのアクバルで入手可。
	静謐の盾	1,200					●		●			32	戦闘中に使うと、ギレスタ同様に傷が回復する。
	グリーンスリーブ	840						●				63	腕につける防具で、これを戦闘中に使うとシンパロの効果がある。
	誠意の袖	720								●		59	腕につける防具。戦闘中に使うとギレスタ同様に体力が回復。
	ラコニアエーメル	12,000				●		●				68	強固な金属ラコニアで作られている。リュオンで売られている。
	ラコニアシールド	13,000			●		●		●			85	超硬度のラコニアで作られた盾。リュオンで売られている。
	ネイシールド	0					●		●			95	最硬度のシールド。見えない都市ナバールで手に入るという。
	ネイエーメル	0						●		●		118	最高の強度を誇る防具。ナバールのどこかにあるという。
刀・剣	ナイフ	100	●		●	●	●	●	●	●	5		バセオで手に入る。護身用で、ネイ以外は全員使える。
	ダガー	200	●		●		●		●	●	8	1	ナイフより強力。細身でよく切れる。バセオで手に入る。
	メス	180				●	●				7		医療用だが武器としても使える。バセオで売られている。
	スチールクロウ	80		●							7	2	バセオで売られているネイ専用の鉄のツメ。できれば両手に欲しい。
	ブーメラン	480						●			12		アーミアが最初から持っているが、クエリスでも売っている。
	スライサー	2,000						●			17		アーミアお得意のブーメランの強化バージョン。ゼマで入手可。
	ソード	1,200	●								36	8	両手で構える強力な剣。アリマーヤで手に入る主人公専用。
	ムチ	1,400						●			20	2	ゼマで手に入る。似合うのはやはりアーミアおネエサマ。
	セラミックソード	3,200	●								60	10	ソードより強力。やっぱり主人公専用。ゼマで売っている。
	セラミックナイフ	2,800	●		●	●	●	●	●	●	20	3	ナイフの4倍の攻撃力。守備力もそこそこ。ネイ以外全員使用可。
	セラミッククロウ	1,200		●							27	2	ネイ専用のツメ。強力バージョン。オプタノで入手可。
	レーザースライサー	6,700						●			30		アーミア専用、スライサーの強力バージョン。クエリスで手に入る。
	レーザーソード	5,400	●								100	18	ユーシスの専用の武器。パワーはソードの約3倍。ピアタにあるぞ。
	レーザークロウ	3,100		●							38	3	ネイ専用のツメ。超最強バージョン。クエリスで入手可。
	レーザーナイフ	4,400	●		●	●	●	●	●	●	28	5	ナイフ系の最強バージョン。アクバルで手に入る。
	怒りの剣	280	●								116		名前のイメージがそのままこの剣のパワーだ。おそろしく強力。
	ファイアスライサー	340						●			36		スライサー系はアーミアにおまかせ。ブーメランの倍以上のパワー。
	火炎の杖	670				●					32	11	アンヌが使う。フォイエと同クラスのダメージを敵に与える。



	アイテム名	値 段	装備できる人							攻 撃 力	守 備 力	備 考	
			ユーシス	ネイ	ルドガー	アンヌ	ヒューイ	アーミア	カインズ				シルカ
	ラコニアスケール	16,800					●		●		40	8	ヒューイとカインズ使用可。ソーサにて入手できるぞ。
	ラコニアダガー	18,400								●	45	7	どろぼーさんのシルカちゃん用。リュオンで売ってるよ。
	ラコニアスライサー	24,000						●			42		硬度の高いラコニア製のスライサー。ソーサで売られている。
	ラコニアソード	22,000	●								124	14	ラコニア製の強固な剣。リュオンで手に入れることができる。
	ネイソード	0	●								150	48	アルゴル太陽系最強の剣。見えない都市イクトーで手に入るらしい。
	ネイスライサー	0						●			60		最強のスライサー。見えない都市イクトーに隠されているという。
銃火器	ボウガン	300	●		●		●		●		16		反動の少ない銃。両手で構えなければならない。バセオで入手可。
	ソニックガン	640	●		●		●		●		17		片手で撃つことができる。バセオで手に入れられる。
	ショットガン	800			●				●		20		炸裂弾を打ち出す銃。両手で構えるタイプ。アリマーヤで入手可。
	サイレントショット	920				●					20		麻酔薬を発射する銃。クエリスで売られている。両手で構える。
	ポイズンショット	1,700				●	●				15		毒薬を発射する銃。片手で撃てる。ゼマで売られている。
	アシドショット	4,800				●	●				25		強酸性の液体を発射する銃。クエリスで売られている。
	カノン	2,200			●				●		36		大口径の銃。両手で構えなければならない。ゼマで売られている。
	バルカン	12,600			●						56		弾丸を連射する銃。両手で構えるタイプ。ピアタで入手可。
	レーザーショット	6,200			●				●		40		レーザー光線を発射する銃。両手で構える。アウクバルで入手可。
	レーザーカノン	20,000			●						60		高出力のレーザーガン。両手で構える。リュオンで入手できる。
	パルスカノン	32,000			●						70		連射可能なレーザーガン。両手で構える。アウクバルで入手可。
	パルスバルカン	48,000			●						76		破壊力抜群のパルスガン。両手で構える。ソーサで入手できる。
	ネイショット	0			●						120		アルゴル太陽系最強の銃。イクトーに隠されているという。
ETC	ビジフォン	3,000											これを持っていれば、データメモリーといつでも連絡がとれる。

# 断て！撃て！！斬れ!!! アイテムによる アクション

戦闘シーンでの壮絶なアクションがP.S. IIの醍醐味だ。すべての武器による攻撃が、リアルなアニメーションで描かれている。ヒーローたちの必殺フオールドを見よ！



ユーススは剣の達人だ。戦闘メカミソランオメガも一刀両断してしまふのだッ！



元軍人のルドガーは、ほとんどの銃を使いこなせる。モスキートにショットガンの散弾が炸裂ッ！



カウンタハンター・アーミアの武器は、スライサーだ。鋭い刃がホイスルを斬り裂く。



戦闘中に武器として使える道具もある。ストームギアはギザンと同じ威力をもっている。



# TECHNIQUES MANUAL

テクニックとは、工業や医療に使われる超能力。戦闘にも十分利用できる。

テクニック名	消費TP	対 象	効 果	使用できる人								
				ユーシス	ネイ	ルドガー	アンヌ	ヒューイ	アーミア	カインズ	シルカ	
	<b>フォイエ系</b>		空気中の酸素を敵の周囲に集めて発火させるテクニック。本来は医療用として、酸素吸入のために開発されたものである。									
フォイエ	2	敵 1	敵に15ダメージ	●			●	●	●	●	●	
ギフォイエ	6	敵 1	敵に40ダメージ	●				●			●	
ナフォイエ	12	敵 1	敵に130ダメージ	●								
	<b>ザン系</b>		空気を急激に移動させることにより、大気中に真空の部分（一種のカマイタチ）を発生させるテクニック。本来は工業用に開発された。									
ザン	4	敵 1 グループ	それぞれ20ダメージ	●				●	●	●	●	
ギザン	7	敵 1 グループ	それぞれ30ダメージ	●				●		●	●	
ナザン	11	敵 1 グループ	それぞれ100ダメージ	●							●	
	<b>グラブト系</b>		瞬間的に強い重力波を発生させ、敵の体を一瞬のうちに押しつぶす。本来は工業用、物理学実験用に開発されたものである。									
グラブト	8	敵全	それぞれ20ダメージ	●			●	●		●	●	
ギグラブト	12	敵全	それぞれ40ダメージ	●			●	●			●	
ナグラブト	20	敵全	それぞれ80ダメージ								●	
	<b>グランツ系</b>		強力な光線を発するテクニック。ユーシスだけが使用する。原理はいまだに解明されていない。アルゴル太陽系外の未知の文明のものか!?									
グランツ	6	敵 1	敵に30ダメージ	●								
ギグランツ	13	敵 1	敵に80ダメージ	●								
ナグランツ	20	敵 1	敵に150ダメージ	●								
シフト	5	自分	戦闘能力UP						●			
ファンビア	2	自分	敵のHPを奪い取る						●			
エイジア	4	メカ 1 グループ	メカそれぞれに23ダメージ							●		
プロセダン	8	メカ 1	メカを一瞬のうちに破壊							●		
コンテル	6	メカ 1	メカの特殊攻撃を封じる							●		
シーザス	6	生物 1	生物一匹の特殊攻撃封じ					●				



テクニック名	消費TP	対 象	効 果	使用できる人							
				ユース	ネイ	ルドガー	アンヌ	ヒューイ	アーミア	カインズ	シルカ
 <b>ガージ系</b>			メカを爆発させるテクニック。本来は工業用に開発されたもの。戦闘中のメカ1機に対して効力を発揮する。								
ガージ	1	メカ1	メカに20ダメージ							●	
ギガージ	5	メカ1	メカに60ダメージ							●	
ナガージ	15	メカ1	メカに150ダメージ							●	
 <b>サガージ系</b>			ガージ系がより強力になったテクニック。戦闘中すべてのメカに対して効力を発揮。これを使えば、メカは続々と爆発していく。								
サガージ	3	メカ全	それぞれに20ダメージ							●	
ギサガージ	15	メカ全	それぞれに60ダメージ							●	
ナサガージ	27	メカ全	それぞれに150ダメージ							●	
 <b>ジェネラ系</b>			生物の成長を早めるテクニック。生物を急激に老化させ、動物なら歳をとって力が弱くなり、植物なら枯れ始める。本来は農業用である。								
ジェネラ	1	生物1	生物に20ダメージ					●			
サジェネラ	3	生物全	それぞれに20ダメージ					●			
 <b>ボルト系</b>			神経の働きを停止させ、生物を死亡させるという恐しいテクニック。本来は、麻酔用に開発された医療テクニック。								
ボルト	8	生物1	生物に死					●			
サボルト	16	生物1グループ	生物1グループに死					●			
 <b>シューツ系</b>			味方の運動神経を高め、すばやさをアップ。守備力が高くなる。本来は、脳の研究用に開発されたものだ。								
シューツ	3	味方1	味方のすばやさをUPする				●				
サシューツ	8	味方全	味方のすばやさをUPする				●				
ドリンク	2	生物1	生物に攻撃のミス誘発					●			
リミタ	3	生物1	生物をマヒさせる					●			
シンパロ	4	生物全	生物が逃げだす					●			
フォルサ	2	メカ1グループ	メカの攻撃ミス誘発							●	
リミテ	3	メカ1	メカを動けなくする							●	
デバンド	4	味方全	バリアをはる				●				



テクニック名	消費TP	対 象	効 果	使用できる人								
				ユーシス	ネイ	ルドガー	アンヌ	ヒューイ	アーミア	カインズ	シルカ	
	<b>シュネラ系</b>			戦闘中の動きをよりすばやくするテクニック。シューツ系の発展型と思われる。								
シュネラ	2	味方1	味方のすばやさをUPする							●		
サシュネラ	6	味方全	味方のすばやさをUPする				●					
	<b>レスタ系</b>			戦いで受けた傷を急速に回復させる医療用のテクニック。味方1人に対して効力を発揮する。								
レスタ	3	味方1	味方のHP20回復	●	●		●	●				●
ギレスタ	7	味方1	味方のHP60回復	●			●	●				●
ナレスタ	13	味方1	味方のHPが最大まで回復				●					
	<b>サレスタ系</b>			傷を急速に回復させる。味方全員に効力を発揮するのでレスタよりも高度なテクニックである。専門家である医者だけが使用できる。								
サレスタ	13	味方全	それぞれHP20回復				●					
ギサレスタ	29	味方全	それぞれHP60回復				●					
ナサレスタ	53	味方全	それぞれMAXまで回復				●					
	<b>サークラ系</b>			自分の命を与え、傷ついた仲間を救うという自己犠牲的テクニック。古くから開発されていたが、その性質上使用されることはまれである。								
サークラ	1	味方1	味方を回復させる		●		●					
ナサークラ	1	味方全	自分は身代りになって死ぬ		●		●					
アンティ	2	味方1	毒消し				●					
リバーサー	30	味方1	味方を蘇生させる	●			●					
リューカー	8	味方全	前にセーブした町まで戻る	●								●
ヒーナス	4	味方全	ダンジョンから脱出する	●								●

回復テクニック

ETC

## 最終破壊テクニック・メギド



内なる怒りや悲しみをエネルギーに変えて、外部に開放するテクニック。すさまじい破壊力で味方にまでダメージをおよぼす。その原理はいまだに謎である。

## 誰でもミュージシャン・ムシカ



オプタノの町のはずれに住む音楽家・アバンチーノ先生にレッスンを受けると、ピアノが上手になり、ムシカというテクを教わる。けっこう重要なんだな……。

謎のテクニック？  
**メギドとムシカ**









# MONSTERS MANUAL

ユーシスたちの前に立ちふさがる  
バイオモンスターとメカを大紹介。







## 毒蛇系

毒でマヒさせる。

ボイズナー		経験値	メセタ	攻撃力
		5	19	4
アロート		守備力	すばやさ	HP
		2	25	12
ファイング		経験値	メセタ	攻撃力
		31	51	18
ファイング		守備力	すばやさ	HP
		13	42	21
ファイング		経験値	メセタ	攻撃力
		182	194	49
ファイング		守備力	すばやさ	HP
		28	74	66







## ペドラ系

エネルギー波で攻撃。

ペドラ		経験値	メセタ	攻撃力
		49	88	32
ペドラ		守備力	すばやさ	HP
		24	35	22
ペドラ		経験値	メセタ	攻撃力
		127	139	48
ペドラ		守備力	すばやさ	HP
		31	46	42
ペドラ		経験値	メセタ	攻撃力
		357	337	75
ペドラ		守備力	すばやさ	HP
		48	76	91







## リッカー系

毒で体力を奪う。

リッカー		経験値	メセタ	攻撃力
		7	10	5
リッカー		守備力	すばやさ	HP
		7	28	12
リッカー		経験値	メセタ	攻撃力
		30	36	17
リッカー		守備力	すばやさ	HP
		13	42	24
リッカー		経験値	メセタ	攻撃力
		266	180	46
リッカー		守備力	すばやさ	HP
		32	77	76







## ロット+キャリア系

寄生体ロットが不気味。

キャリア		経験値	メセタ	攻撃力
		9	16	6
キャリア		守備力	すばやさ	HP
		10	31	17
ロット		経験値	メセタ	攻撃力
		101	124	36
ロット		守備力	すばやさ	HP
		29	63	54
ロット		経験値	メセタ	攻撃力
		311	254	57
ロット		守備力	すばやさ	HP
		42	85	95







## ホイッスルタイプ

集団で出現する小ロボ。

ホイッスル		経験値	メセタ	攻撃力
		470	84	37
ホイッスル		守備力	すばやさ	HP
		5	68	82
ホイッスル		経験値	メセタ	攻撃力
		689	142	58
ホイッスル		守備力	すばやさ	HP
		8	68	125
ホイッスル		経験値	メセタ	攻撃力
		2	0	9
ホイッスル		守備力	すばやさ	HP
		8	10	20







## アント系

初期の経験値稼ぎ用。

アント		経験値	メセタ	攻撃力
		3	5	3
アント		守備力	すばやさ	HP
		4	23	9
アント		経験値	メセタ	攻撃力
		26	34	12
アント		守備力	すばやさ	HP
		16	48	23
アント		経験値	メセタ	攻撃力
		83	99	30
アント		守備力	すばやさ	HP
		27	65	45







## モスキート系

血を吸う蚊の怪物。

モスキート		経験値	メセタ	攻撃力
		3	5	2
モスキート		守備力	すばやさ	HP
		4	23	9
モスキート		経験値	メセタ	攻撃力
		15	27	13
モスキート		守備力	すばやさ	HP
		13	36	18
モスキート		経験値	メセタ	攻撃力
		78	99	31
モスキート		守備力	すばやさ	HP
		26	58	47







## スフィア系

レスタを使う奴もいる。

スフィア		経験値	メセタ	攻撃力
		7	16	9
スフィア		守備力	すばやさ	HP
		10	16	14
スフィア		経験値	メセタ	攻撃力
		40	77	29
スフィア		守備力	すばやさ	HP
		23	18	37
スフィア		経験値	メセタ	攻撃力
		156	184	48
スフィア		守備力	すばやさ	HP
		39	28	76

## フェンサー系

ハエによく似た怪物。

フェンサー		経験値	メセタ	攻撃力
		5	9	4
フェンサー		守備力	すばやさ	HP
		7	25	10
フェンサー		経験値	メセタ	攻撃力
		26	34	17
フェンサー		守備力	すばやさ	HP
		15	39	27
フェンサー		経験値	メセタ	攻撃力
		111	139	41
フェンサー		守備力	すばやさ	HP
		31	66	60



## リーチ系

口から破壊光弾を発射。  
ダメージ大。

ヒルト		経験値	メセタ	攻撃力
		47	49	20
		守備力	すばやさ	HP
		6	44	26
ベリッチリーチ		経験値	メセタ	攻撃力
		137	144	37
		守備力	すばやさ	HP
		8	63	46
ボミテングリーチ		経験値	メセタ	攻撃力
		327	274	65
		守備力	すばやさ	HP
		10	88	122

## カバー系

細胞分裂して増殖することもある。

バスカバー		経験値	メセタ	攻撃力
		12	18	8
		守備力	すばやさ	HP
		10	24	17
マンカバー		経験値	メセタ	攻撃力
		57	60	15
		守備力	すばやさ	HP
		10	34	52
プラネットカバー		経験値	メセタ	攻撃力
		371	260	26
		守備力	すばやさ	HP
		10	60	163

## デッドウッド系

手にもっている棍棒で  
なぐりかかる。

デッドウッド		経験値	メセタ	攻撃力
		141	167	45
		守備力	すばやさ	HP
		6	71	50
ブロックヘッド		経験値	メセタ	攻撃力
		261	293	59
		守備力	すばやさ	HP
		8	90	80
フェイリア		経験値	メセタ	攻撃力
		306	358	68
		守備力	すばやさ	HP
		10	98	90

## グラス系

カマで攻撃。スロータ  
ラは死のテクを使う。

グラスキラ		経験値	メセタ	攻撃力
		7	15	8
		守備力	すばやさ	HP
		5	23	10
グラスアサシン		経験値	メセタ	攻撃力
		37	69	28
		守備力	すばやさ	HP
		18	40	26
グラススロータ		経験値	メセタ	攻撃力
		301	256	64
		守備力	すばやさ	HP
		50	60	80

## アメボイデ系

マヒ攻撃が得意。ミキ  
サマーベは分裂する。

アメボイデ		経験値	メセタ	攻撃力
		12	22	11
		守備力	すばやさ	HP
		10	10	13
シュライムゼレ		経験値	メセタ	攻撃力
		48	67	26
		守備力	すばやさ	HP
		10	20	42
ミキサマーベ		経験値	メセタ	攻撃力
		231	218	55
		守備力	すばやさ	HP
		10	20	96

## ポリツアイタイプ

左手のガンが武器。A  
Xはマヒ攻撃をする。

ポリツアイ		経験値	メセタ	攻撃力
		568	160	50
		守備力	すばやさ	HP
		10	33	85
ポリツアイAX		経験値	メセタ	攻撃力
		855	240	87
		守備力	すばやさ	HP
		10	50	118
ポリツアイSS		経験値	メセタ	攻撃力
		2	0	12
		守備力	すばやさ	HP
		5	30	25



## カイト系

マヒ攻撃。体力回復。  
しぶとい攻撃が得意。

カイトカインド		経験値	メセタ	攻撃力
		266	256	58
		守備力	すばやさ	HP
		77	62	67
レプタイルカイト		経験値	メセタ	攻撃力
		351	440	79
		守備力	すばやさ	HP
		80	70	92
カイトドラゴン		経験値	メセタ	攻撃力
		349	475	84
		守備力	すばやさ	HP
		85	74	113

## ネオ系

全員の頭上から破壊弾  
をばらまいてくる。

ネオカイトニア		経験値	メセタ	攻撃力
		49	88	29
		守備力	すばやさ	HP
		32	20	52
ネオニルソニア		経験値	メセタ	攻撃力
		330	315	67
		守備力	すばやさ	HP
		45	40	120
ネオベネディテス		経験値	メセタ	攻撃力
		501	481	83
		守備力	すばやさ	HP
		58	45	175

## 魔猫系

女性の姿に似ている。  
ネイのプロトタイプか。

アイルーロス		経験値	メセタ	攻撃力
		276	236	61
		守備力	すばやさ	HP
		22	50	67
リユンクス		経験値	メセタ	攻撃力
		481	430	79
		守備力	すばやさ	HP
		35	55	132
パンテーラ		経験値	メセタ	攻撃力
		521	481	86
		守備力	すばやさ	HP
		38	65	182

## 妖狼系

炎のような体毛をもつ  
た狼。すばやい。

ブリザード		経験値	メセタ	攻撃力
		261	218	54
		守備力	すばやさ	HP
		15	79	72
バーンウルフ		経験値	メセタ	攻撃力
		412	382	78
		守備力	すばやさ	HP
		16	101	112
フレアウルフ		経験値	メセタ	攻撃力
		471	455	85
		守備力	すばやさ	HP
		17	109	145

## シーシア系

眠り攻撃や守備力を下  
げてくる。水辺に出現。

シーシザース		経験値	メセタ	攻撃力
		42	58	22
		守備力	すばやさ	HP
		17	47	16
シーシア		経験値	メセタ	攻撃力
		206	115	59
		守備力	すばやさ	HP
		47	93	88
シーシアロード		経験値	メセタ	攻撃力
		302	282	69
		守備力	すばやさ	HP
		17	101	98

## デホタイプ系

ダンジョン内に配置さ  
れている砲台メカ。

デホ		経験値	メセタ	攻撃力
		718	213	55
		守備力	すばやさ	HP
		10	67	137
ホスイトデホ		経験値	メセタ	攻撃力
		1,014	259	67
		守備力	すばやさ	HP
		15	78	159
イッポデホ		経験値	メセタ	攻撃力
		1,149	319	80
		守備力	すばやさ	HP
		15	85	176



## クーリータイプ

大型の機動メカ。かなりタフな奴。

クーリー61		経験値	メセタ	攻撃力
		1,118	176	91
		守備力	すばやさ	HP
サボキャップ		HP	逃亡成功率	
		51	63	161
		60		
ミネラロジスト		経験値	メセタ	攻撃力
		1,986	189	121
		守備力	すばやさ	HP
		56	88	216
		30		

## アイソールタイプ

バルカン砲と3点粒子砲が主兵装。

アイソール		経験値	メセタ	攻撃力
		845	462	61
		守備力	すばやさ	HP
ヘビソルジャー		HP	逃亡成功率	
		80	48	136
		50		
グランバスター		経験値	メセタ	攻撃力
		2,087	702	84
		守備力	すばやさ	HP
		92	58	190
		40		
アイソール		経験値	メセタ	攻撃力
		3,358	914	104
		守備力	すばやさ	HP
		98	68	215
		50		

## A-EYEタイプ

無敵のアーミーアイを筆頭に強敵ぞろい。

アーミーアイ		経験値	メセタ	攻撃力
		2	0	35
		守備力	すばやさ	HP
トレーサベース		HP	逃亡成功率	
		104	38	3,000
		0		
ボリンスペクター		経験値	メセタ	攻撃力
		1,773	864	119
		守備力	すばやさ	HP
		104	45	261
		70		
ボリンスペクター		経験値	メセタ	攻撃力
		2,395	124	141
		守備力	すばやさ	HP
		122	70	306
		20		

## サットタイプ

瞬時に変型し、地対地ミサイルを発射//

サットマン		経験値	メセタ	攻撃力
		627	276	46
		守備力	すばやさ	HP
サットボーイ		HP	逃亡成功率	
		68	35	65
		90		
サットサット		経験値	メセタ	攻撃力
		889	399	71
		守備力	すばやさ	HP
		84	43	85
		80		
サットサット		経験値	メセタ	攻撃力
		1,110	517	86
		守備力	すばやさ	HP
		95	58	105
		90		

## ミゾランタイプ

目のような部分から怪光線を発射する。

ミズランガンマ		経験値	メセタ	攻撃力
		687	205	68
		守備力	すばやさ	HP
ミズランシグマ		HP	逃亡成功率	
		5	90	152
		80		
ミズランオメガ		経験値	メセタ	攻撃力
		960	312	88
		守備力	すばやさ	HP
		17	108	184
		70		
ミズランオメガ		経験値	メセタ	攻撃力
		1,279	340	102
		守備力	すばやさ	HP
		20	125	215
		80		

## バンブータイプ

突如のびあがり、目から破壊光線発射/

バンブー		経験値	メセタ	攻撃力
		707	197	64
		守備力	すばやさ	HP
バンブーウイング		HP	逃亡成功率	
		3	68	148
		80		
バンブードール		経験値	メセタ	攻撃力
		1,057	278	84
		守備力	すばやさ	HP
		14	88	158
		70		
バンブードール		経験値	メセタ	攻撃力
		1,279	329	108
		守備力	すばやさ	HP
		16	93	208
		80		



## 巨鳥系

翼の衝撃波が武器。眠り攻撃をするものも。

アウルデソリア		経験値	メセタ	攻撃力	
		1,832	116	105	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		36	40	112	80
スカイレティーア		経験値	メセタ	攻撃力	
		2,283	287	129	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		62	68	129	80
マレフィックアイ		経験値	メセタ	攻撃力	
		2,701	397	141	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		79	93	145	80

## 毒鬼系

内臓を飛ばして攻撃。毒を使う。

ダーティアンゴラ		経験値	メセタ	攻撃力	
		1,724	270	70	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		8	75	153	40
スボイルラビット		経験値	メセタ	攻撃力	
		2,238	364	108	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		10	80	167	40
スニフィラビット		経験値	メセタ	攻撃力	
		2,820	480	116	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		16	85	203	40




## ムソオル族

ふくみ針を使う。マヒ攻撃が得意。

ムソオル		経験値		メセタ		攻撃力	
		2,955		124		90	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率		
		8	58	184	80		
サコフ		経験値		メセタ		攻撃力	
		4,072		166		107	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率		
		15	88	198	80		
モソロフ		経験値		メセタ		攻撃力	
		4,737		189		120	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率		
		26	103	215	80		

## バンタイプ

飛行メカ。2門の砲と機首のレーザーが武器。

バン		経験値	メセタ	攻撃力	
		1,259	596	93	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		83	55	197	10
バンリーダー		経験値	メセタ	攻撃力	
		1,624	747	108	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		95	63	239	20
アイレティーア		経験値	メセタ	攻撃力	
		2,709	1,080	168	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		144	90	360	30

## エイプ系

いきなり立ち上がり爪で攻撃。レスタを使う。

ハングリーエフ		経験値		メセタ		攻撃力	
		1,778		193		94	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率		
		6	98	128	80		
ラスカルモンキー		経験値		メセタ		攻撃力	
		2,178		239		98	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率		
		8	103	155	80		
ドロールモンキー		経験値		メセタ		攻撃力	
		2,684		252		104	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率		
		12	83	191	80		

## マンモス族

PSIのマンモスが進化した姿。体力がある。

ネオマンモス		経験値	メセタ	攻撃力	
		1,887	840	137	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		63	43	187	80
ネオビッグノース		経験値	メセタ	攻撃力	
		2,448	907	163	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		69	65	187	80
デソリアマンモス		経験値	メセタ	攻撃力	
		3,391	918	193	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		70	95	187	80



## ドラゴン族

これも古い種族。攻撃力はかなりのものだ。

アーキドラゴン		経験値	メセタ	攻撃力	
		9,584	159	254	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		67	100	276	50
ドラゴンダウト		経験値	メセタ	攻撃力	
		8,355	214	223	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		63	118	262	40
ドラゴンヘイト		経験値	メセタ	攻撃力	
		6,747	197	213	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		59	108	259	60

## 妖炎族

火炎の波状攻撃。経験値は高いのだが強敵。

ファイアレムレス		経験値	メセタ	攻撃力	
		8,446	181	195	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		102	98	256	10
ストームレムレス		経験値	メセタ	攻撃力	
		10,097	218	215	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		118	120	296	20
キングレムレス		経験値	メセタ	攻撃力	
		13,944	245	248	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		129	135	333	60

## 親衛隊

最強の攻撃力を誇る。守備力だけは低い。

ダ・ケルム・ラー		経験値	メセタ	攻撃力	
		9,805	151	218	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		8	78	352	30
ルン・フィン・ガ		経験値	メセタ	攻撃力	
		11,399	202	256	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		16	90	358	40
ギル・ザーク		経験値	メセタ	攻撃力	
		12,248	236	274	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		16	90	364	30

## 魔剣族

空飛ぶ剣。デスロウナーは死のテクを使う。

リビングブレード		経験値	メセタ	攻撃力	
		6,195	168	209	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		47	90	292	10
クライフリンガー		経験値	メセタ	攻撃力	
		5,852	206	229	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		23	113	330	20
デスロウナー		経験値	メセタ	攻撃力	
		6,897	231	192	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		23	128	290	10

## 影 族

実体のない魔物。しつこく逃亡は困難。

ダークサイド		経験値	メセタ	攻撃力	
		3,978	162	154	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		13	85	283	10
デスインバーター		経験値	メセタ	攻撃力	
		4,942	197	174	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		15	108	324	10
シェイドシフター		経験値	メセタ	攻撃力	
		5,765	227	190	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		17	125	365	10

## 魔術師

数千年前より生き続けている種族。

カオスソーサー		経験値	メセタ	攻撃力	
		3,390	116	92	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		16	63	163	30

イリュージニス		経験値	メセタ	攻撃力	
		4,424	155	107	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		18	80	204	70

イマジオメイジ		経験値	メセタ	攻撃力	
		5,694	223	177	
		守備力	すばやさ	HP	逃亡成功率
		18	123	238	30



# ATTACK OF MONSTERS

連続写真によるモンスターの攻撃方法

モンスター1体1体にも個性的な必殺技がある。驚くべき変形を遂げ、繰り出されてくる攻撃の数々。連続写真で大紹介 //

アームドアント



背中の上から脚と、不気味な顔が出現。噛み出すぞい、あつち。

ポイズナー



画面に向かって突き立てられる毒の牙。こいつを食つたら麻痺するぞ。

ラストロケット



キャリアに寄生したキノコの怪物。舞踏が得意で、バリエーションが豊富。

ハングリーエイブ



首は石仏風でおとなしげな、けど攻撃は凄絶のことし。コワイよ。



ちよっとマナーに備わり、これでHPが上がるというから驚き。

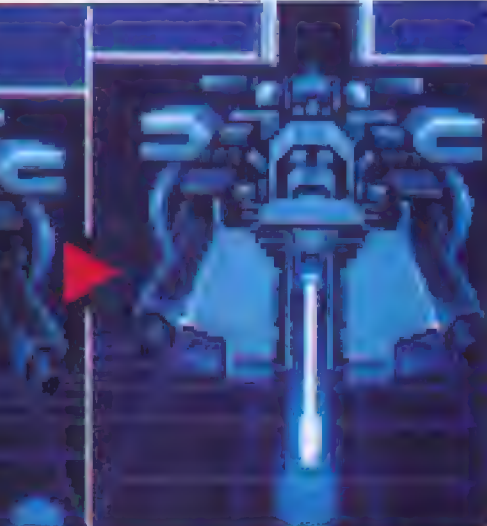
シーシアロード



スポイルラビット

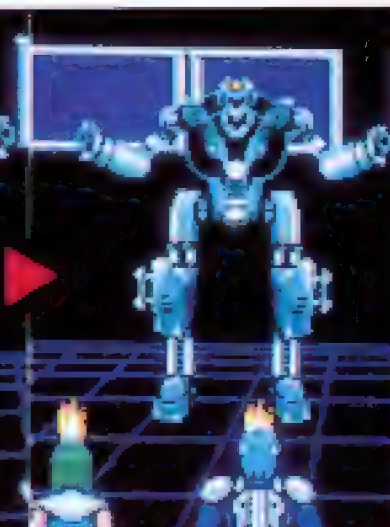
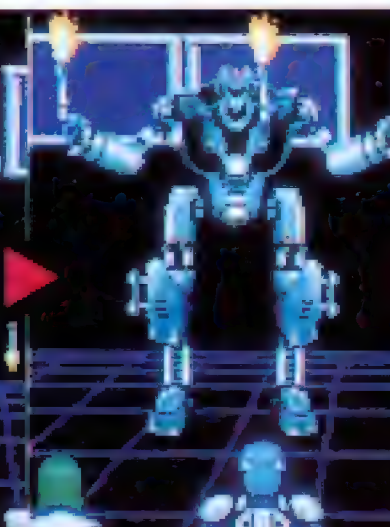
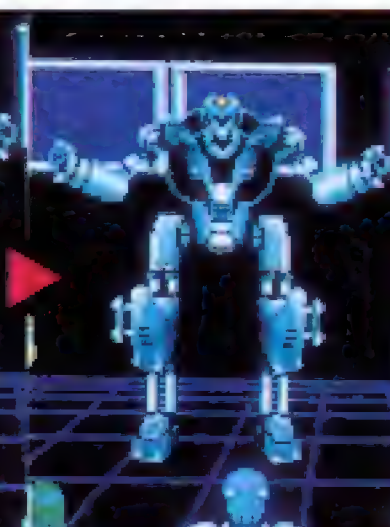


アイレティアー



重武装攻撃メカ。機首を多角化させてシューティング・フォーメーション。

サットマン



勝手ながらコイツが一番。絶対地ミサイルが頭に突きささるゾ。

ダークサイド



PS版、あやしい影ノ、ライトセイバーがカッコイイ。

ファイアレムレス



炎を操る炎ノ、人間型に近づいた。火の玉を投げつけてくるゾ。

クライプリング



空を飛ぶ、3D版で登場した。先頭は機首の人は二連発くらさい。



▼モスキート



モスキート(=蚊)というと華奢な印象を受けるが、どうして節くれだったゴツイ身体の持ち主である。ありとあらゆる害虫を寄せ集めた感じ。

◀バイテングアント



ゲーム初盤で戦うことになる蟻型モンスター。尻尾からの毒液攻撃、正面からだともよくわからなかったけど、こうして見ると……気持ち悪いなあ。巨大なアゴも迫力満点。これにかまれりゃ、ダメージが大きいのもうなずける。

ポイズナー▼



毒キバが主力武器でポイズナー。後頭部から背中にかけてのコブがものすごい。カメのように伸びる首は、この中に収納されているんですね。

▼スピンスフィア



浮かぶ細胞核といったところか。そのほとぼしるエネルギー衝撃波の様子がよくわかるイラストだ。

フライングペドラ▼



空飛ぶ大ムカデ(「風の谷のナウシカ」にこんな奴が出てきたなあ)。細かい体節。あのグネグネとした不気味な動きの秘密はここにあったわけですね。

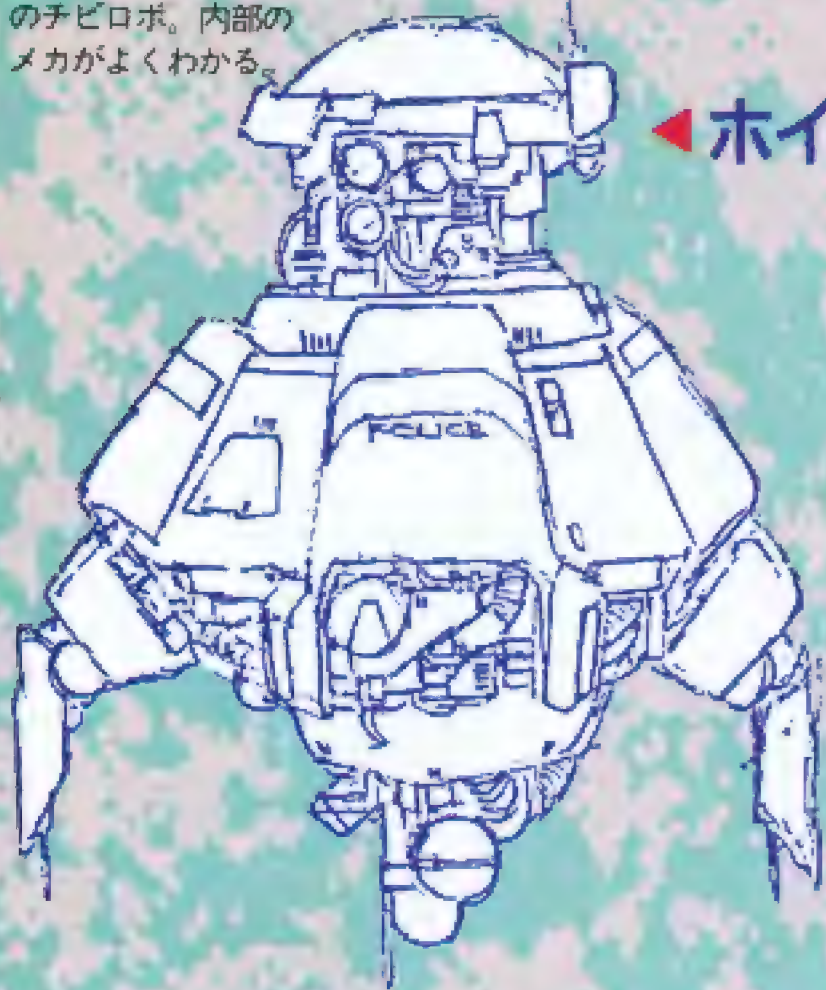
モンスター  
設定画大公開

ゲーム画面ができる以前に、精密な設定画が描かれる。P.S. IIの場合も例外ではない。バイオモンスターやメカの迫力のイラストを心して見よ!!



「スターウォーズ」のR2-D2ふう  
のチビロボ。内部の  
メカがよくわかる。

## ◀ホイッスル



## ▶アメボイラ

画面では透明なナメクジか  
ウミウシといった感じだが、こ  
れはまさにプロブ。攻撃時の  
デカイロがコ・コワイノ



## ▼グラスキラー

斜めからのアングル。  
その形状がよくわかる。  
カマキリがモチ  
ーフなのだ。



## ▼チョーキンロット



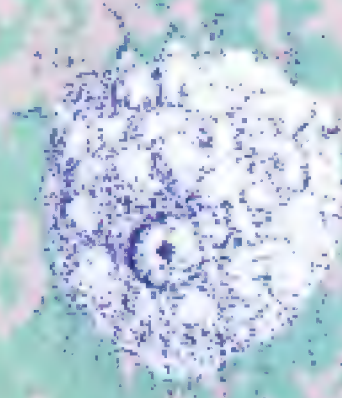
別種のバイオモンスター。  
キャリアに寄生して移動  
する。その姿はキノコそっく  
り。自分じゃ動けないんだらうな。

## ▼ヒルド



口の中からペロ  
ーンと出てくる  
虫。寄生虫まで  
武器にしちゃう  
とは恐るべし。

## ▼バスカバー



バレンガと  
いうカバック  
ベアードとい  
うが不気味なヤツ。

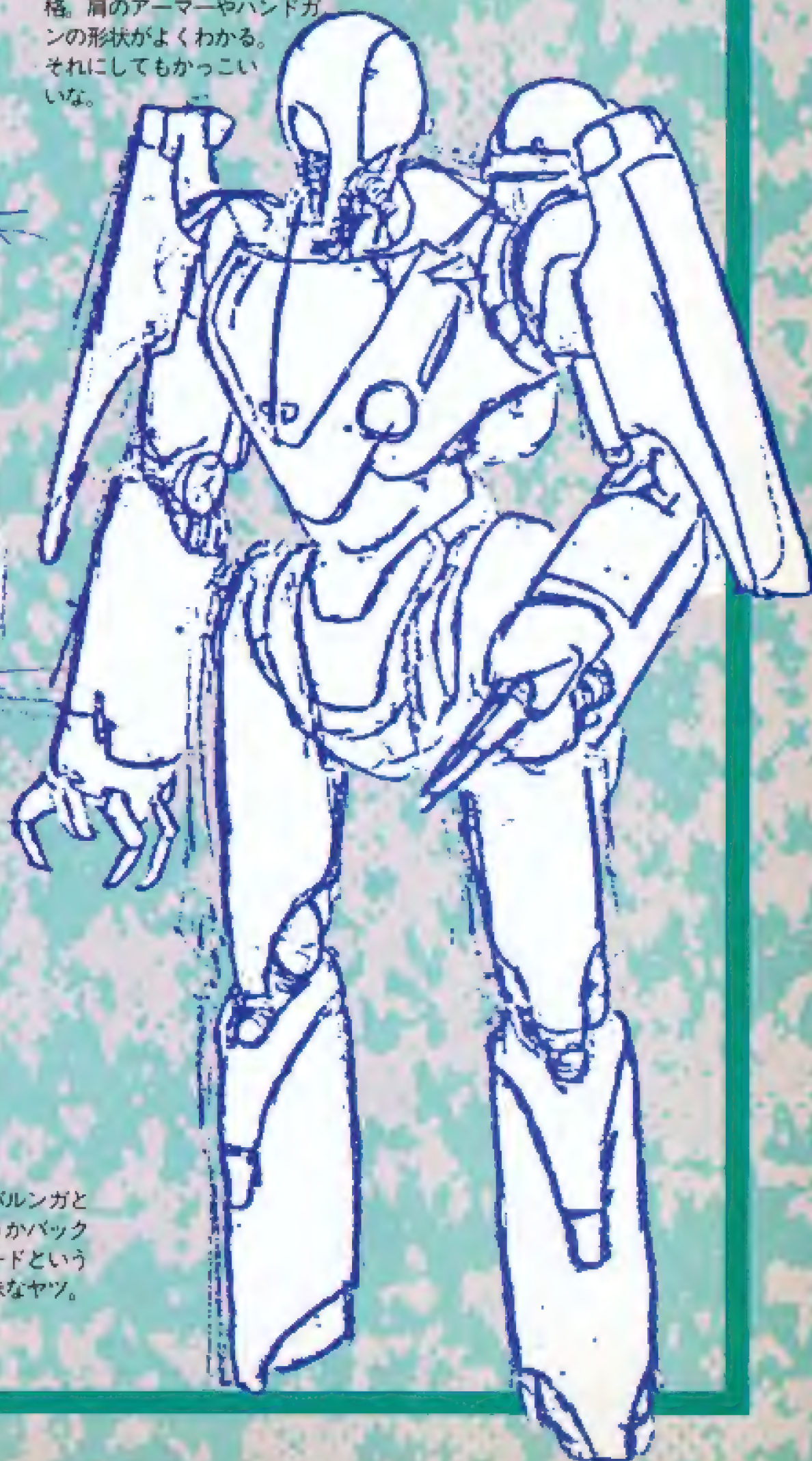
## ▶リッカー

ふんぞりカエル、ガマ親分リッカー先生。  
体中にあるイボイボからは赤い毒液を吹  
き出す。白目は不気味だけどニンマリと  
した口元はなんとなくユーモラス。こい  
つ六本足でおまけに尻尾までついているの  
だ。



## ▼ポリツアイ

まさにロボット警官といった風  
格。肩のアーチャーやハンドガ  
ンの形状がよくわかる。  
それにしてもカッコい  
いな。







## ◀デホ

機械の植物といった雰囲気のデホ。パイプ類が根のように張っている。固定砲台といったところか。

## バンブー▼



骨格だけのウサギさんに見えますが、なんとコイツの足は3本もあったんですね。

## デットウツ▶

全身これ筋肉のかたまりといった感じ。見て下さいこの肩から首にかけての盛り上がり。これが怪力の秘密だ。手にもっている骨のような怪しげな凶器にも注目。



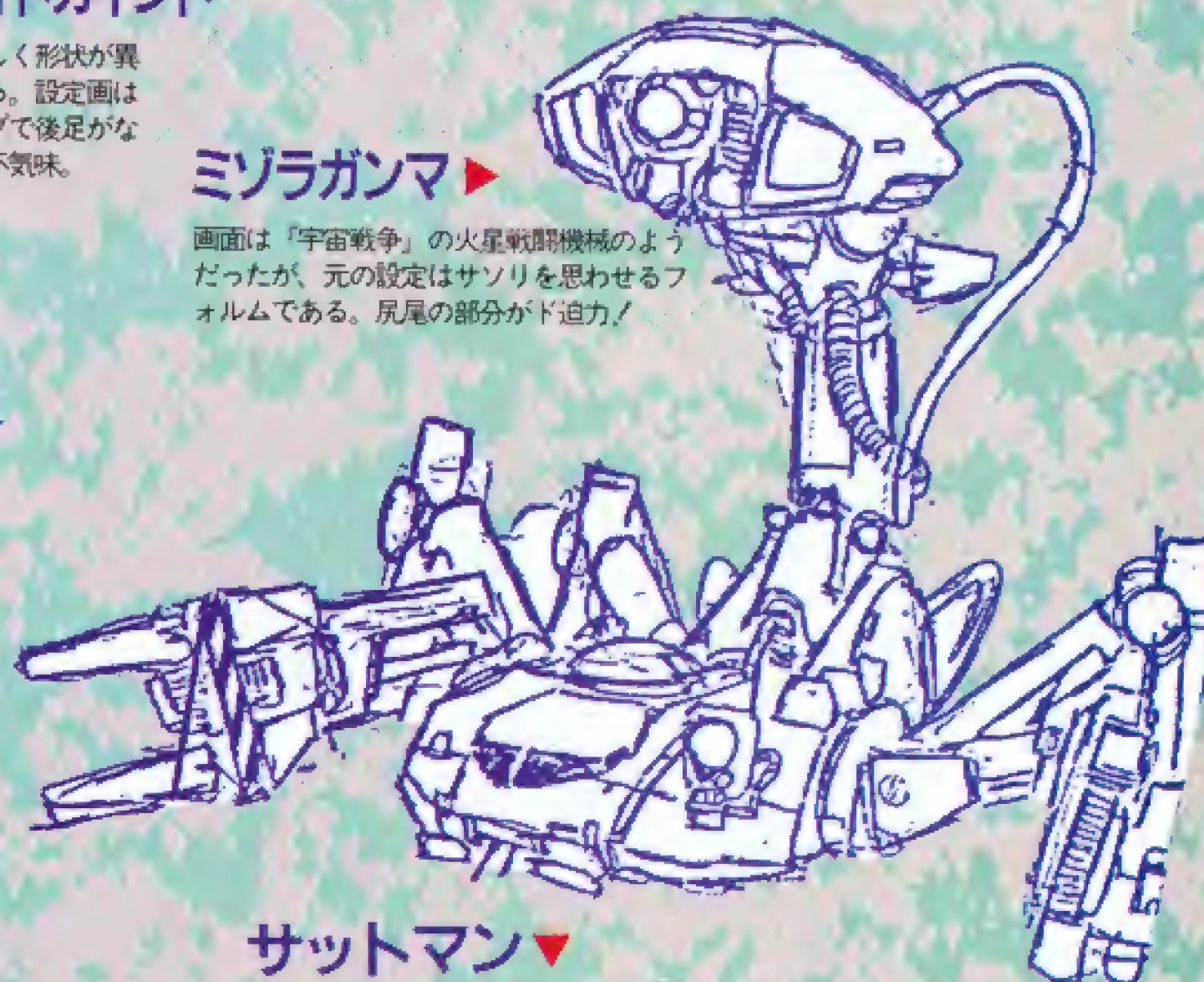
## ◀カイトカインド

画面と著しく形状が異なっている。設定画は昆虫タイプで後足がなくはるかに不気味。

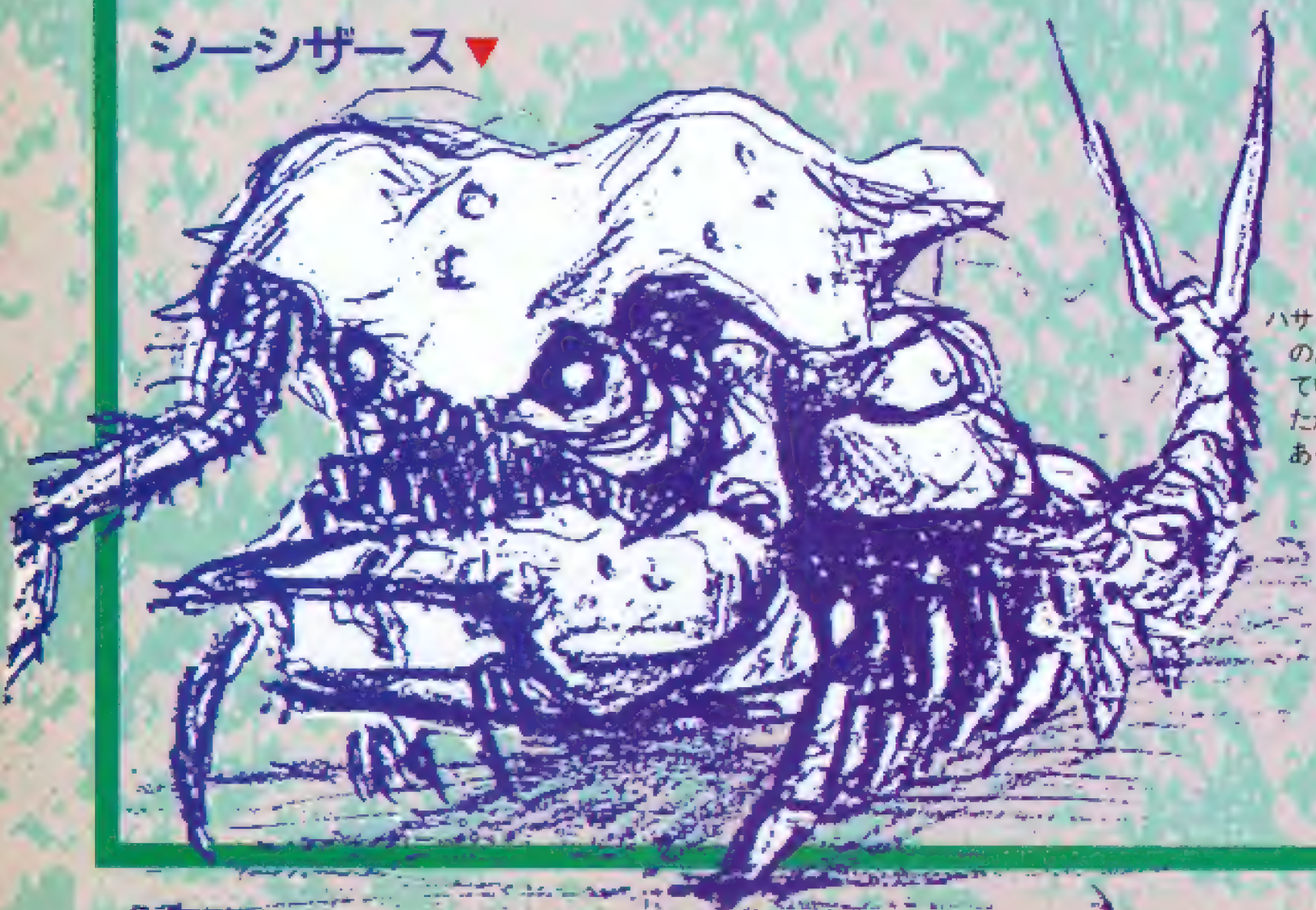


## ミゾラガンマ▶

画面は「宇宙戦争」の火星戦闘機械のようだったが、元の設定はサソリを思わせるフォルムである。尻尾の部分がド迫力！

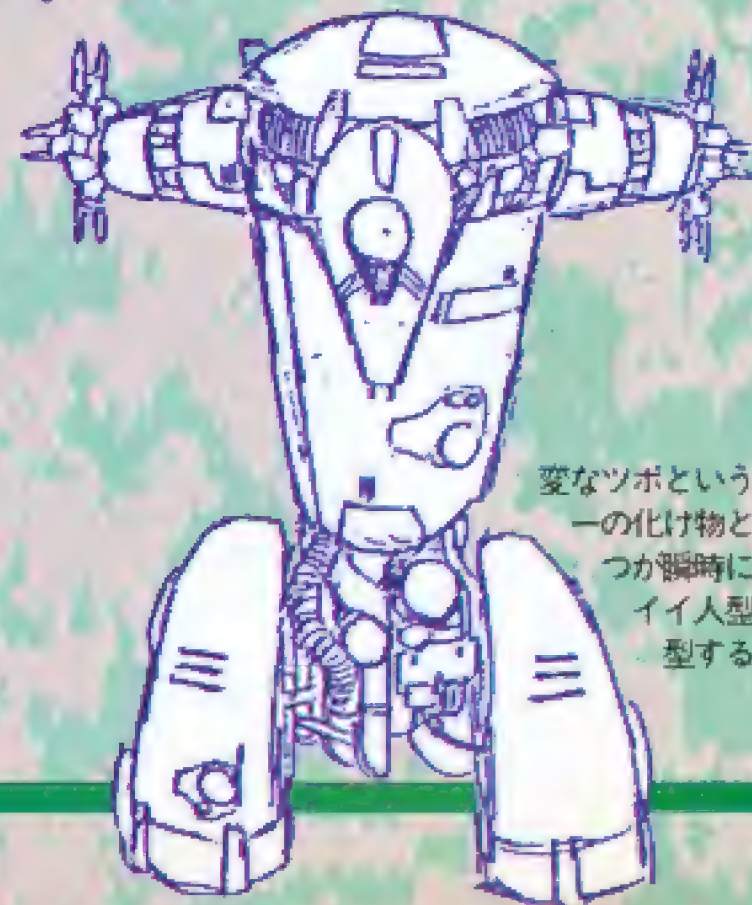


## シーシザース▼



ハサミを組んでダルマのようにうずくまっているだけかと思っただが、立派な尻尾があったんですね。

## サットマン▼



変なツボというか、ジューサーの化け物というか。こいつが瞬時に世にもカッコイイ人型ロボットに変化するから驚き。



## ◀ ハングリーエイブ

うずくまっている姿は、水木しげる先生の妖怪さんのようだが、攻撃時の形相は超コワイ！ 歯むきだしてヨダレだらだら。ものスゴイ！！

## ◀ ダーティアンゴラ

不気味キャラNo.1の名を欲しいままにするこの腐れウサギ。設定画も強烈！！

## ▲ アウルデリア

## ▲ アーミーアイ

そうか、アーミーアイはホイッスルのお父さんだったのか！？ それにしてもかなりデカイ。

## ◀ ネオマンモス

マンモスといえばパート1にもでてきたはずだけど……設定画では、この姿っぷり。破壊力ありそうだなあ。

## ▲ クーリー-61

画面では、ゾイドのアイアンコングがメカニコングといったフォルムであったが、設定画ではもうウォーカーマシンです。おまけにコクピットまで着いている念の入れよう。誰が乗るんだろ。

## ▼ バン

飛行機動メカを下方からとらえた珍しいショット。2門の砲の他に4連装のゴツイ機関砲が着いていたのだ。

## ▼ アイソール

画面では2脚歩行メカなのだが、設定ではこのとおりゴーカイなマニピュレーターが着いております。





## ダ・ケムル・ラー▶

いかにもエラそうな奴。マザーブレインの直属の部下といったところか？  
頭部の仮面(?)の部分の形状がよくわかりますね。胸のあやしげな紋章が印象的です。



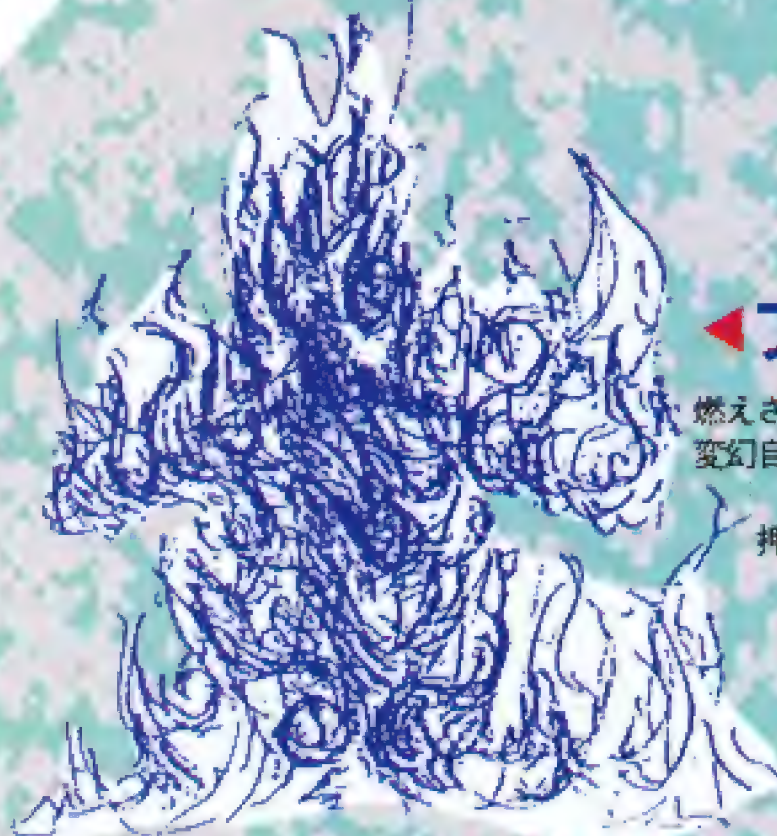
## ムソオル▶

しまりのあるアブドーラ・ザ・ブッチャー！ 筋肉のつきぐあいがたまりませんね。画面には出てこないオノなんて持ってます。



## ◀ファイアレムレス

燃えさかる炎のモンスター。  
変幻自在の怪物で人間の形になったり津波のように押し寄せたりする。



闇よりなお暗い影の魔物。赤くポーッと輝く眼が不気味だ。光る剣の切れ味は最高。

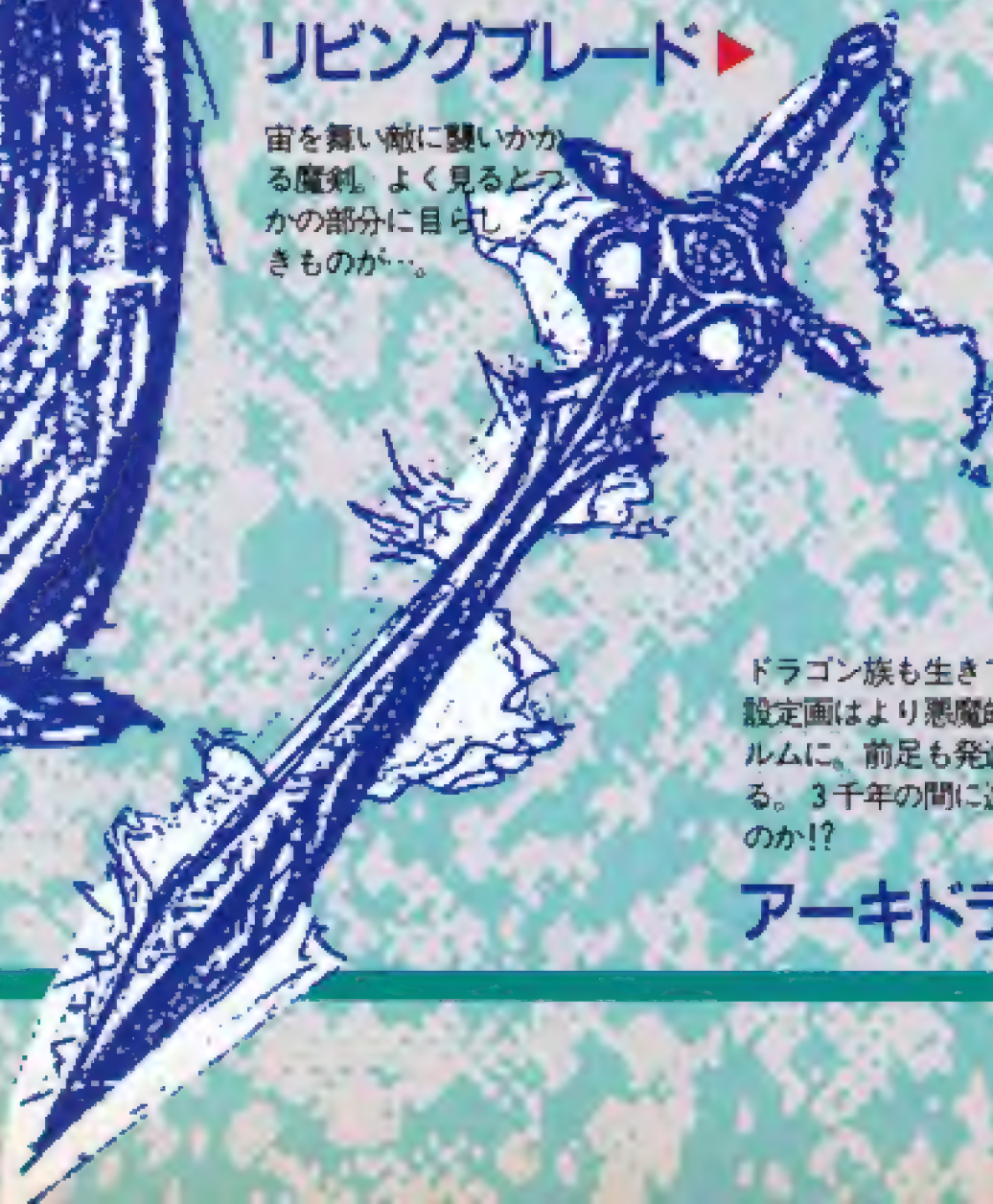
## ダークサイド▶

## ◀カオスソーサラー

モタビアン、デゾリアンなどと並ぶ前作「ファンタシースター」からの生き残り組。だが、そのパワーは増大。だてに3,000年生きちゃいない。これは必殺技への得意のポーズだ！

## リビングブレード▶

宙を舞い敵に襲いかかる魔剣。よく見るとつかの部分に目らしきものが...



ドラゴン族も生きていた。設定画はより悪魔的なフォルムに、前足も発達している。3千年の間に進化したのか!?

## アーキドラゴン▶



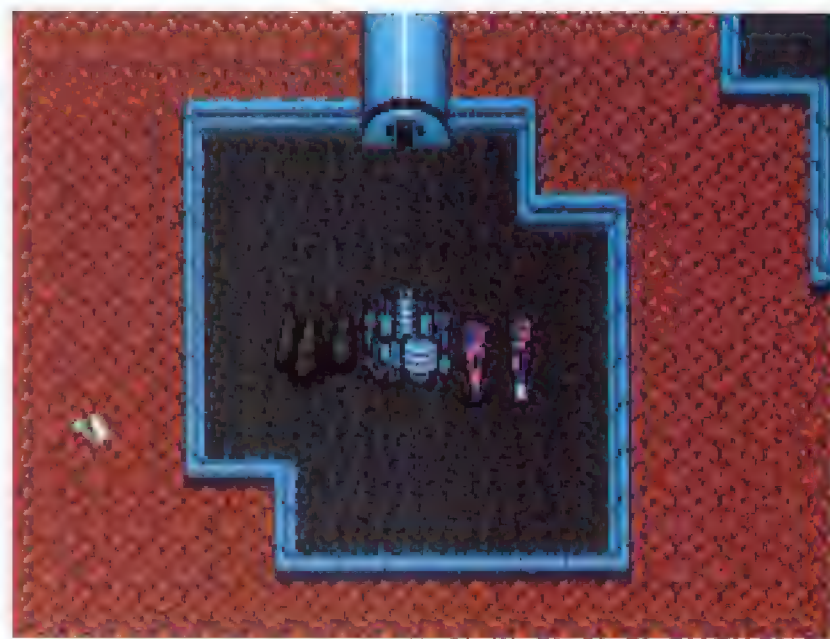


# パセオ 物語のはじまり

アルゴル太陽系第2番惑星モタビアの州都パセオ。今回の物語はここからはじまるのだ。

政府のエージェントであるユーシスもこの街に住んでいる。

街にはユーシスの家だけでなく、各種商店や、マザーブレインとコンタクトする4つの塔に囲まれたセントラル・タワーなどがあり、まさにモタビアの心臓部といえる。長い旅の間、休まずにすむわけもないし、新しい仲間がたずねてくることもあるだろう。なるべく、まめに帰ってくるのだ。

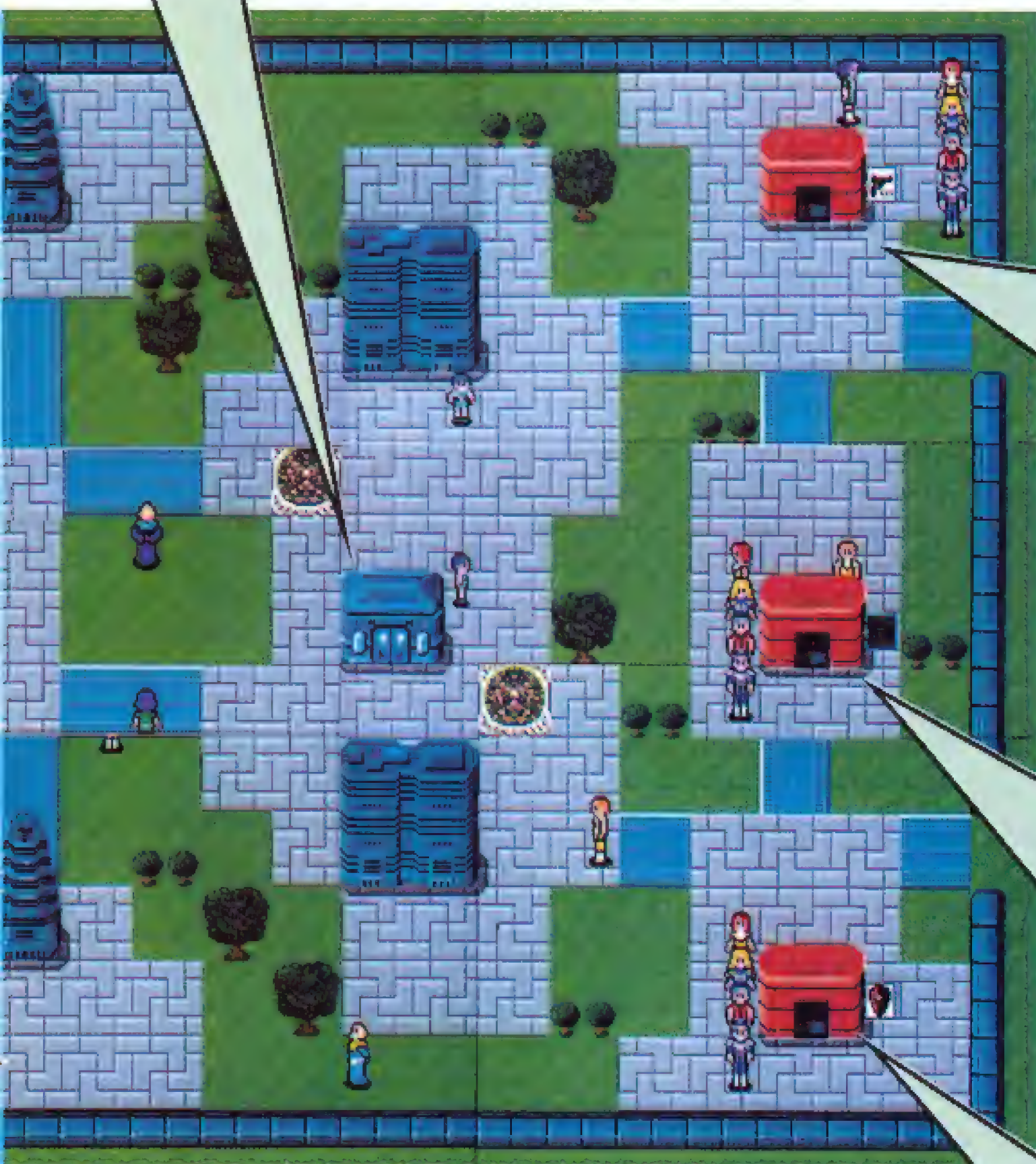


今は、乾ききった湖の中心にあるパセオの街。モタビアの州都。もちろんモタビア最大の都市。

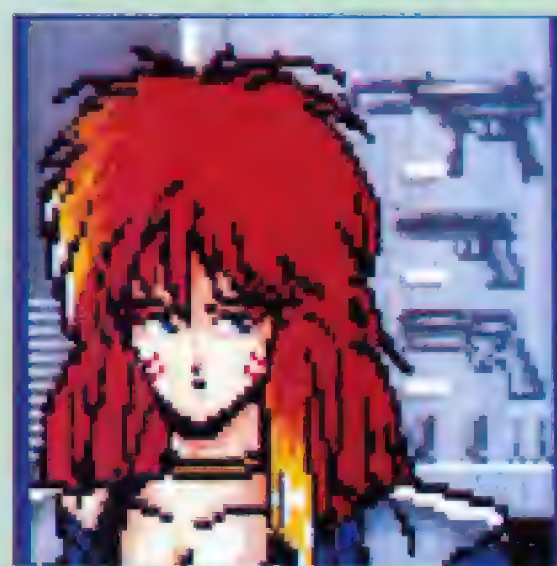
## シスの自宅



ユーシスの家だ。7ヵ月前、ユーシスはネイと、この家で暮らしてきたんだ。冒険がはじまると、2人の事を噂に聞いた人達がここにやってくる。きつと力強い味方になってくれるはずだ。家を開けつばなしにしないで、ちよくちよく戻ってみよう。パーティーが4人以上になると、余った人はここで待ってもらおうことになる。



## ウェポンショップ



ここで、様々な武器を買うことができる。旅の途中は危険がいっぱい。まず装備をととのえよう。ここで武器には片手に装備するものと両手に装備するものがある。さらに特別な人しか装備できないものもある。まず、お店の人の話をよく聞くべし。

## MENU

ナイフ	100
ダガー	200
メス	180
スチールクロウ	80
ボウガン	300
ソニックガン	640

## アイテムショップ



いわゆる道具屋である。ここで道具や薬が手に入る。オカリナと薬は一回限りの使い捨てなので、たくさん買っておこう。また、不要なアイテムを売ってほしいのだ。ところで、この店員は純情な顔をしてるクセに、実はスケベである。

## MENU

モノメイト	20
ディメイト	60
アンティボイズン	10
たびのオカリナ	130
まよいのオカリナ	70

## モタビアの歴史

かつてモタビアは砂漠ばかりの荒れはてた土地だった。しかし、マザーブレインがもたらされたことにより、緑豊かな星になった。すべてマザーブレインの緻密な計画によるものだ。

## バイオ・システムとは

さまざまな生物を品種改良するところである。モタビアの繁栄もこのシステムによるものだが、2年前の原因不明の事故によりバイオ・ハザードを生み出してしまい、現在は閉鎖中。

## アメダスとは

モタビアの気候を調節するシステムだ。気温や降雨量も管理している。もともと雨があまり降らず、水の乏しいモタビアでは、すでに不可欠の存在となっている。

## ダムとは

モタビアの湖から四方にのびる川にはそれぞれグリーン、イエロー、レッド、ブルーのダムがあり、水量を調節している。ダムに入るのに必要な4色のカードがどこかの街にある。

## マザーブレインとは

アルゴル太陽系すべてを動かす巨大コンピュータ。A W345年にこの世界にもたらされた。誰がそれを作ったのか、どこに存在するのか、はすべて謎である。

## アーマーショップ



パンク風のにーちゃんが店員をやっている防具のお店。防具はそれぞれ、頭、右手、左手、体、足に装備するものがある。しかも男性用、女性用のものまである。それぞれ、キャラにあったものを買いたい。そろえてあげよう。店の奥にある強力な鎧は売ってこないのかな？

## MENU

ヘッドギア	120
カーボンスーツ	128
カーボンベスト	120
グラスコート	300
カーボンシールド	540
カーボンエーメル	420



## テレポートサービス



街から街へ、一瞬のうちに移動できる便利なシステムだ。100年前に開発された物質転換装置によって実現した。被験者の記憶をリセットし、送りこむので、行ったことのある街へしか行けない。このシステムによるネットワークが発達したため、人は乗物という交通手段を使わなくなりました。

## データメモリー

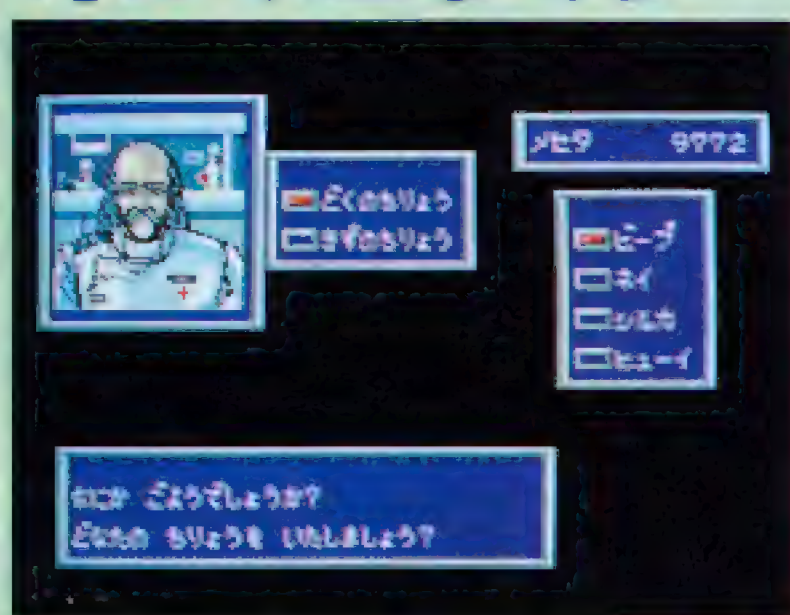


ユースたちの冒険のデータを記録してくれるところだ。旅を途中でやめたくなったり、ここに行ってセーブしてもらおうという。ゲームを再開するときもここから始まる。また、ここでは、ユースたちが次のレベルになるのに必要な、経験値の量も教えてくれる。ところで、PSSIIのキャラクターはここのお姉さんが一番かわいいと思うぞ。

## ユー

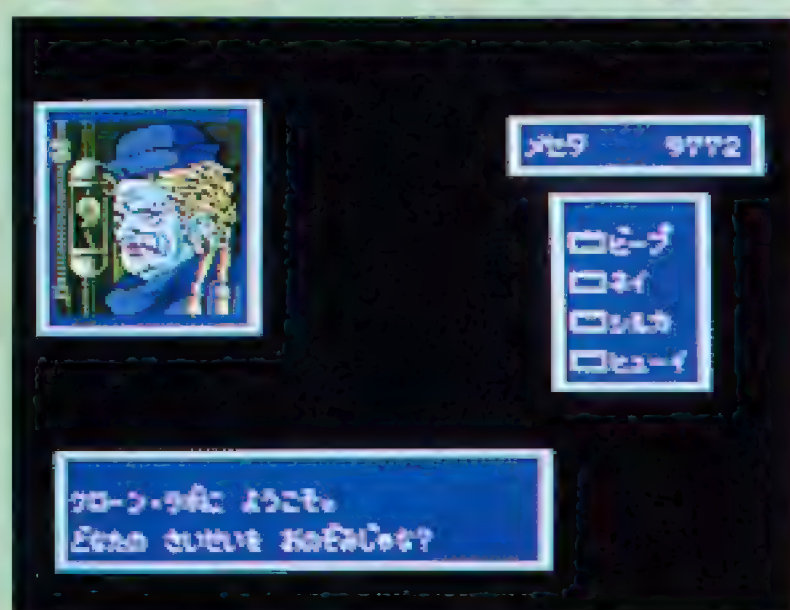


## ホスピタル

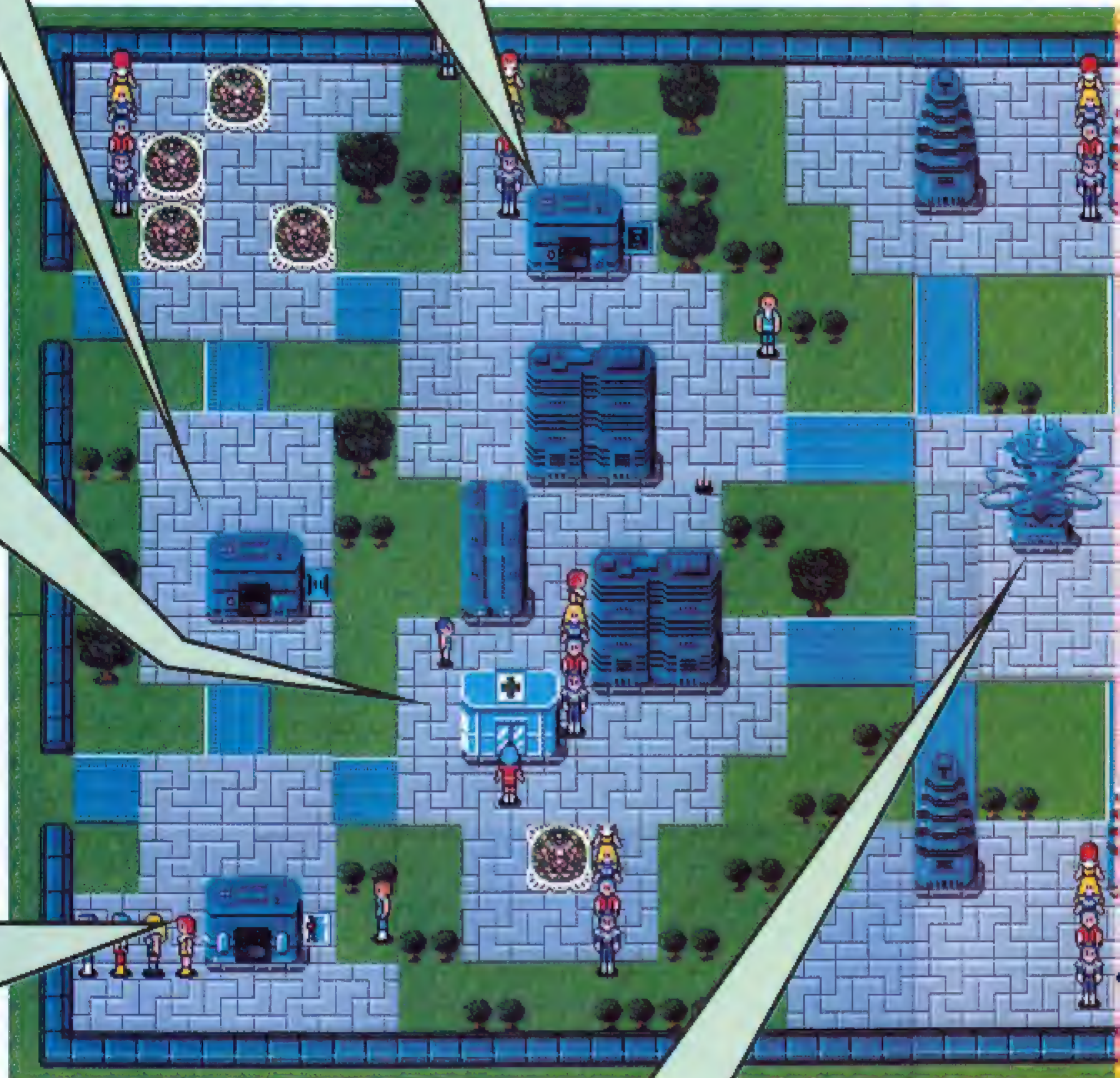


傷ついた体を治療してくれるのが、このホスピタル。すなわち病院だ。もちろんお金はとられるが、ヒットポイントやテクニカルポイントを元どおりにしてくれる。無理して死んでしまうより早めここへ行く。また、毒の治療もここですべてできるんだ。アンティのテクニクを覚えるまではお世話になります。

## クローン・ラボ



仲間が死んでしまったら、ここへ来るべし。人間の細胞からDNA情報をとりだし、その人の記憶や経験までそっくりそのままのクローンとして、再生してくれるのだ。ただし、生きている人のクローンを作るとは、法律で禁止されている。また、細胞まで破壊されるようなことになる。クローンは作れないので、気をつけよう。



## セントラル・タワー



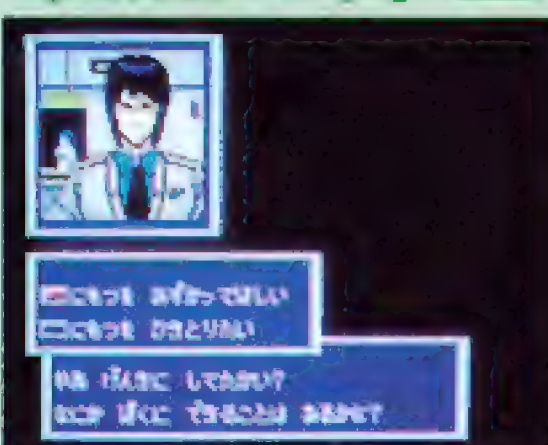
パセオの街の中心にそびえたつタワー、それは惑星モタビアの州都機能を一手に引き上げるセントラル・タワーである。高度の情報処理機能を有し、周囲に立つ4つの塔を介し、マザーブレインと直結している。それは、まさにこのモタビアの心臓部といえる。中にはいろいろな施設が存在し、ユースたちの役に立つてくれることもあるだろう。

### 総督室



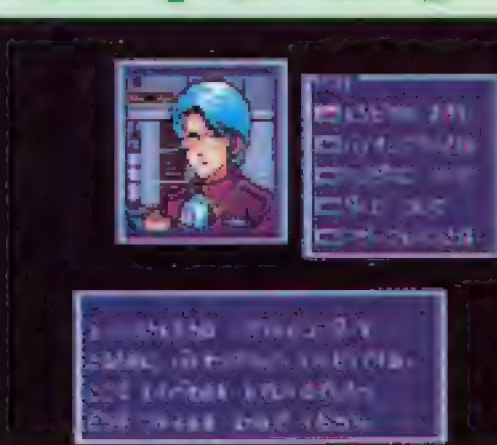
政府のエージェントであるユースにとっては上司にあたる、総督の部屋だ。ユースは、ここで今回の指令を受けることになる。総督も、自分がやるわけじゃないんで気楽なもんである。

### 友達の部屋



なぜかセントラル・タワーなんかに住んでいる(?)変な奴。でも、こいつはユースの友人なんである。旅の間に、持ちきれなくなったアイテムをタダで預かってくれる気のいい奴だ。

### ライブラリ



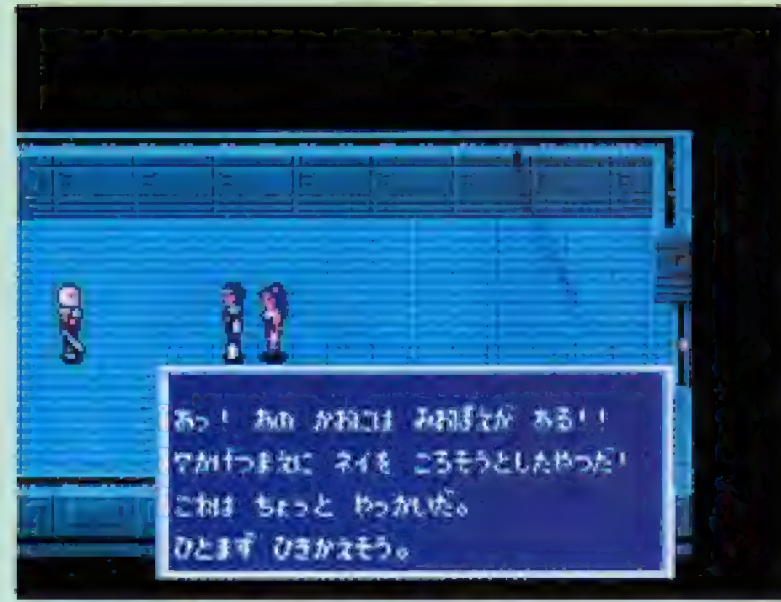
この惑星のいろいろなことに関する情報を無料で教えてくれる。パセオ市民でなくても情報を聞くことができるよ。旅立つ前に、必ずここへ立ち寄ろう。

ライブラリの情報



# 人質を 救出せよ！

## 北の川の橋



この男の名はダラム。こいつには、たくさんの人が命と金をうばわれたという。そして、奴こそが7ヵ月前にネイを殺そうとした男なのだった！！



## ウェポンショップMENU

ダガー	200
スチールクロー	80
ソード	1200
セラミックナイフ	2800
ソニックガン	640
ショットガン	800

この街は東からやってくる、恐ろしいならず者たちに荒らされていた。そして、あのダラムの娘ティムもならず者にさらわれたという。ダラムもそのために乱暴者になってしまったのだ！！

## アリマヤー略奪の街

## パセオ



自宅に帰ったユースとネイを1人の男がたずねてきた。彼の名はルドガー、プロのハンターだ。ガンを持たせれば、彼の右に出る者はいない。強い味方だった！！

## シュレイン 略奪者のアジト

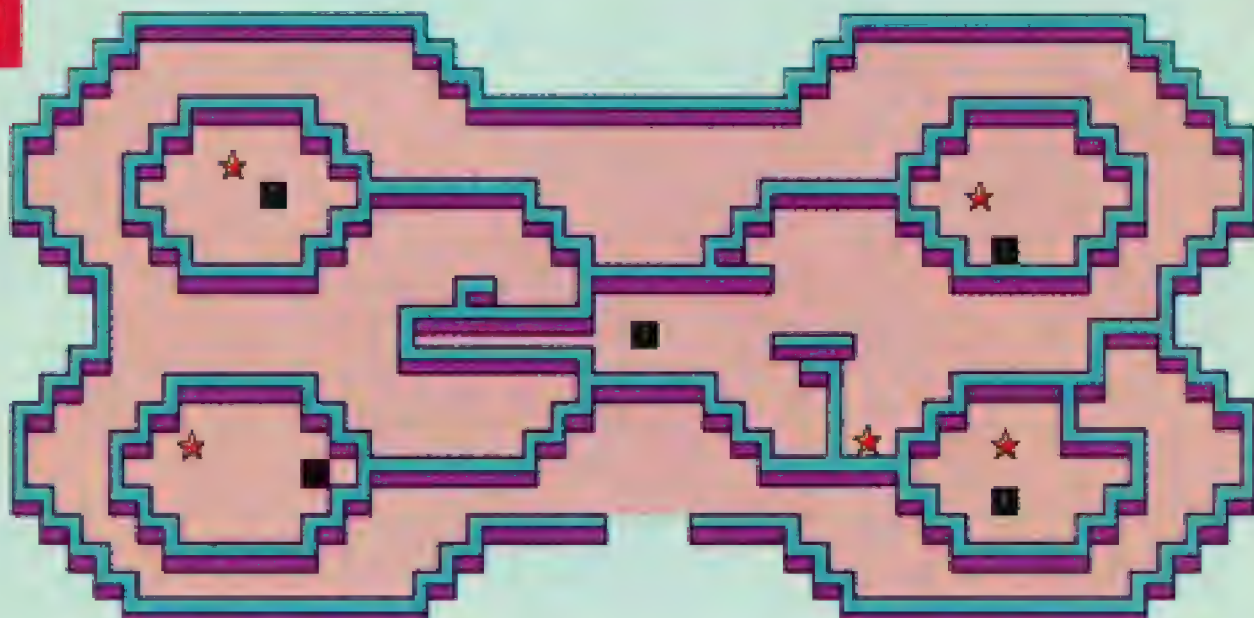


アリマヤーの街のはるか東方（モクビアのMAP参照）にある廃工場。そこがならず者どものアジトだ。はたしてティムは、ここに捕われているのか？

3  
F



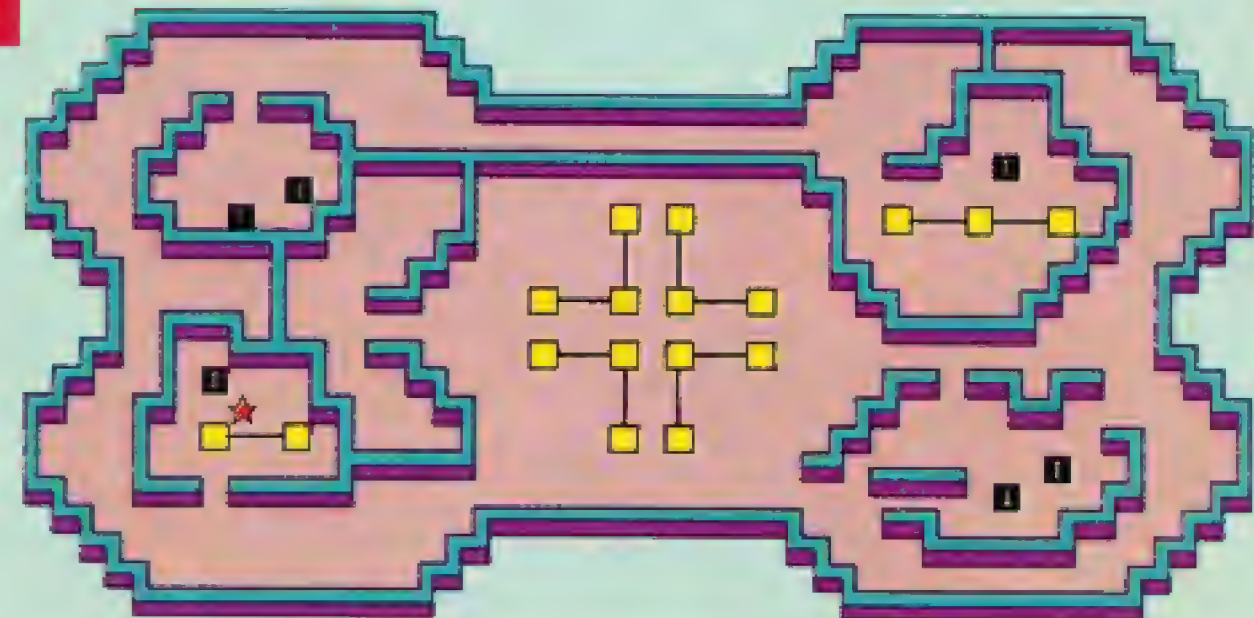
1  
F



4  
F



2  
F





## 二つの塔 少女救出



シュレインで  
ならず者が残し  
た手紙からユー  
シスは、ティム  
がニド・タワー  
に閉じ込められ  
ていることを知  
った。

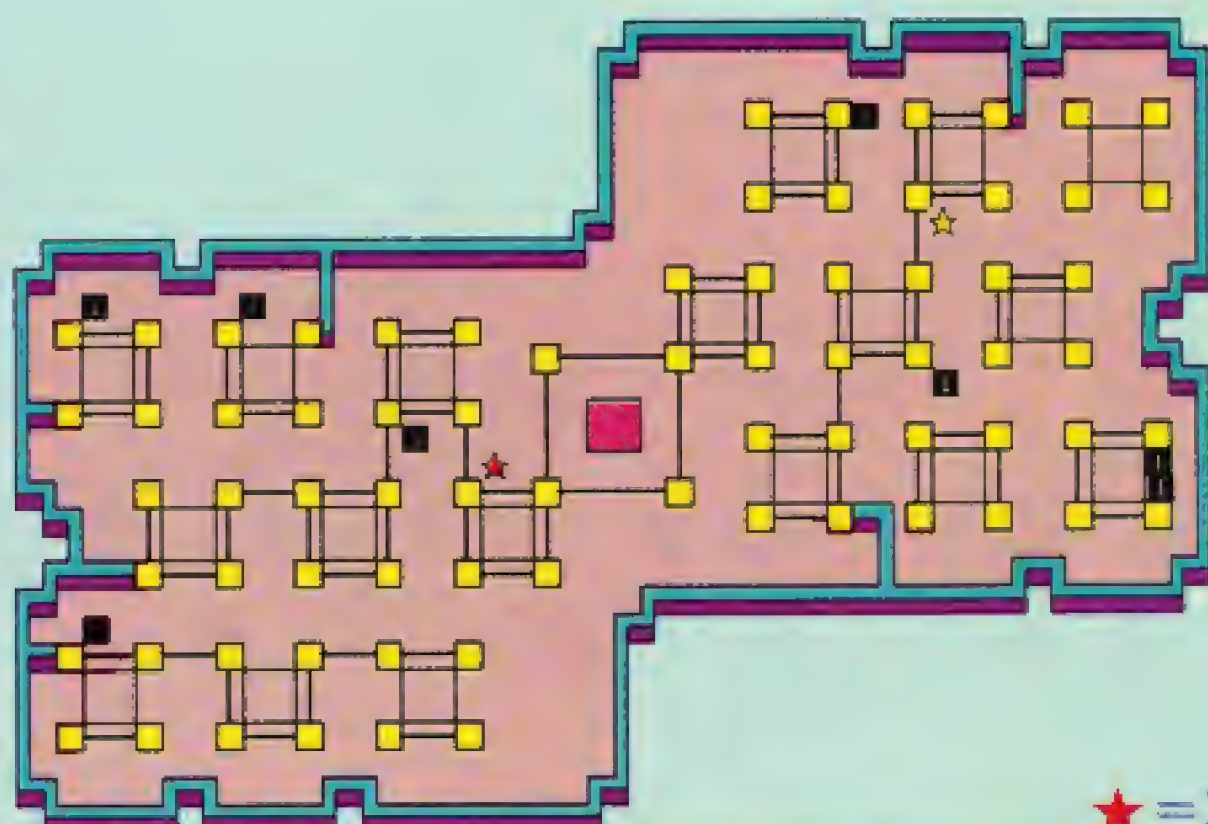
塔の入口はがんじょうな扉でふさがっ  
ている。シュレインで見つけたダイナマ  
イトを使ってぶち破ろうっ。

この塔もシュレインと同じくモンス  
ターの巣窟だ。おまけに構造が複雑で行き  
止まりばかり。ティムを見つけるには、  
そうとう骨が折れるだろう。3階の奥ま  
で行くと……いたぞっ、ティムだ!!

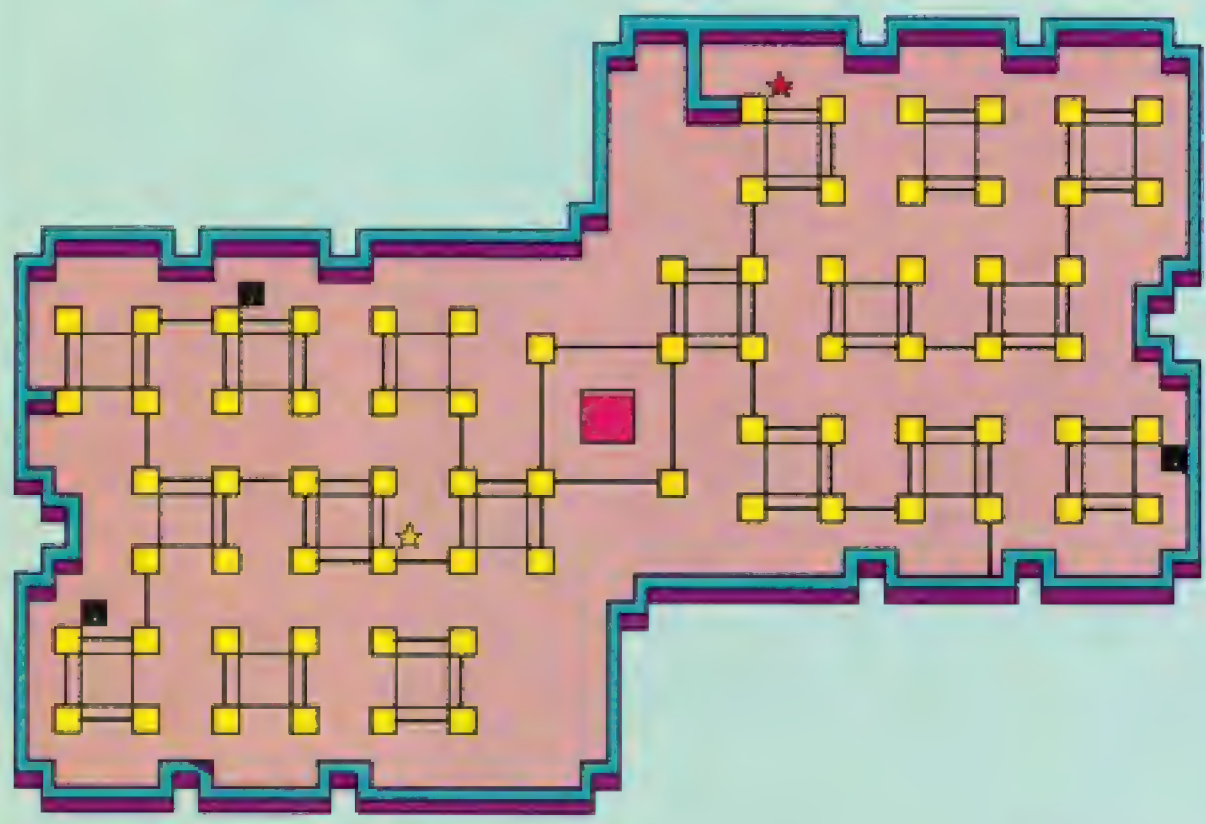
2  
F



1  
F

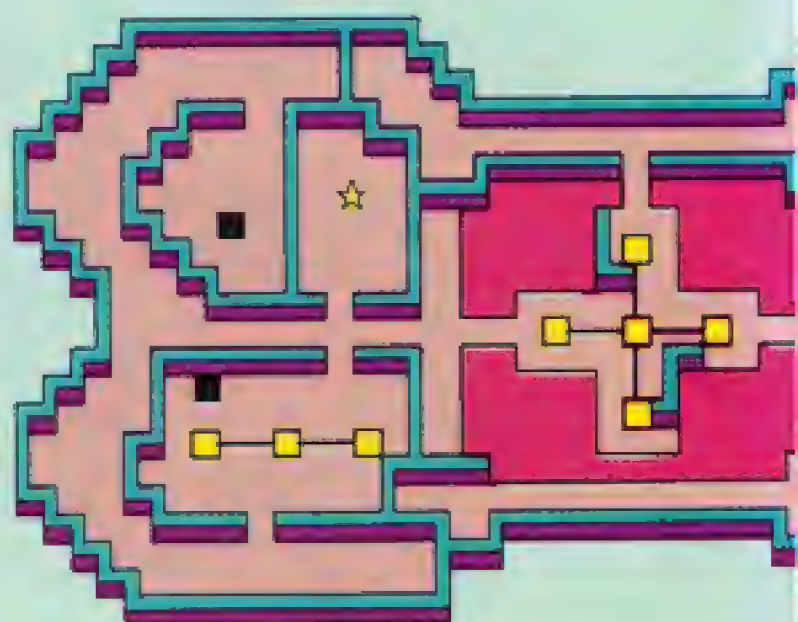


3  
F

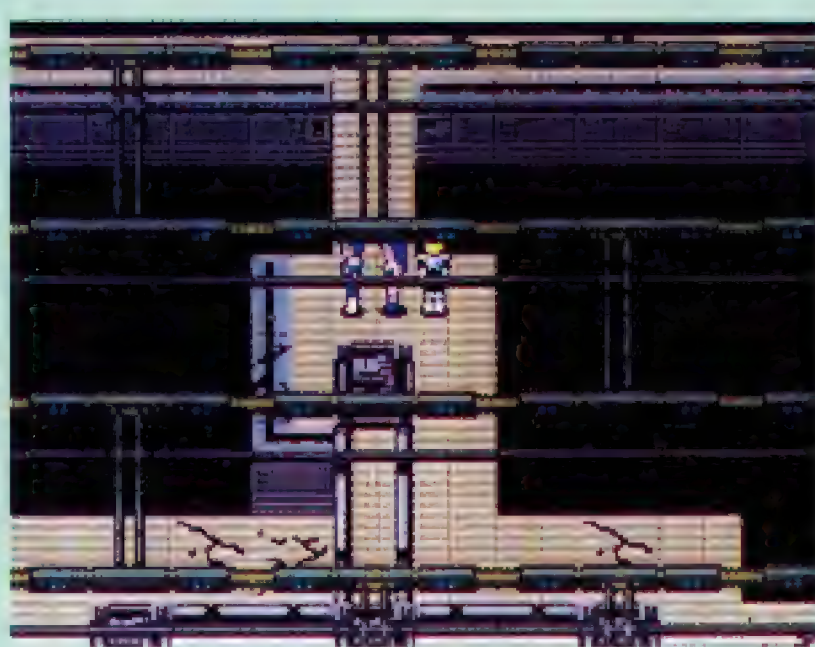


★=コンテナ

★=コンテナ



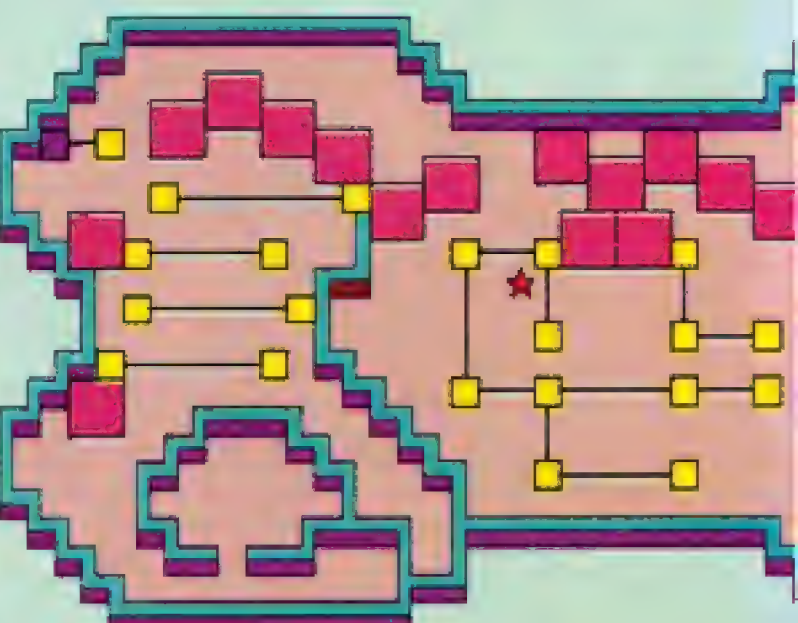
アリマヤの東にある工場跡シュレ  
イン。ここがならず者のアジトだ。ユーシ  
スたちは、ここにティムを助けにきた。し  
かし様子がおかしい……モンスターだ!!



建物の中は、まさにダンジョン。通路が入り組んで冒険者  
たちをまどわす。とくに3階は吹き抜けになっていて、落  
ちれば下の階に逆戻りだ。



ここもバイオモンスターの巣窟だった。ならず  
者もモンスターに殺されてしまっていた。  
ユーシスは首領のふところから、ドラム  
あての脅迫状を見つけたのであった。



よくよく、ティムを見つけたぜっ。彼  
女を連れていけば、ドラムも人殺しをや  
めてくれるにちがいない。  
「父さんは私のために人殺しを? 私、  
父さんを止めなきゃ。父さんのところへ  
連れて行って!!」

うーん、なんていじらしい娘だ。しか  
し、ドラムはたくさんの人に憎まれてる  
からなあ。もしかしたらティムまで、う  
らまれてるかもしれないぞ。よしっ、こ  
こはベールでもかぶせて、人目につか  
ないようにしよう!! こうして、ユーシス  
たちは無事、ティムを助け出したのである。



バイオモンスターとの激戦の末、ついに  
ティムを救出!! さあ、父親との感動の  
対面だ!!

次ページへ



## 北の橋 父娘無残

ティムを連れたいユーシスたちはふたたび、北の川の橋へとやってきた。父、ダラムの姿を認めると、ティムは一人で彼のもとへ歩みはじめた……。



号泣するダラムは、娘のなきがらを抱いたまま自爆!! 父娘の感動の対面は、一転して悲劇と化してしまった……。



怒ったダラムは、ティムに斬りつける。倒れ伏すティム。ペールのはずれたその顔を見て驚くダラム。「父さん……人を殺すのは、もう……」

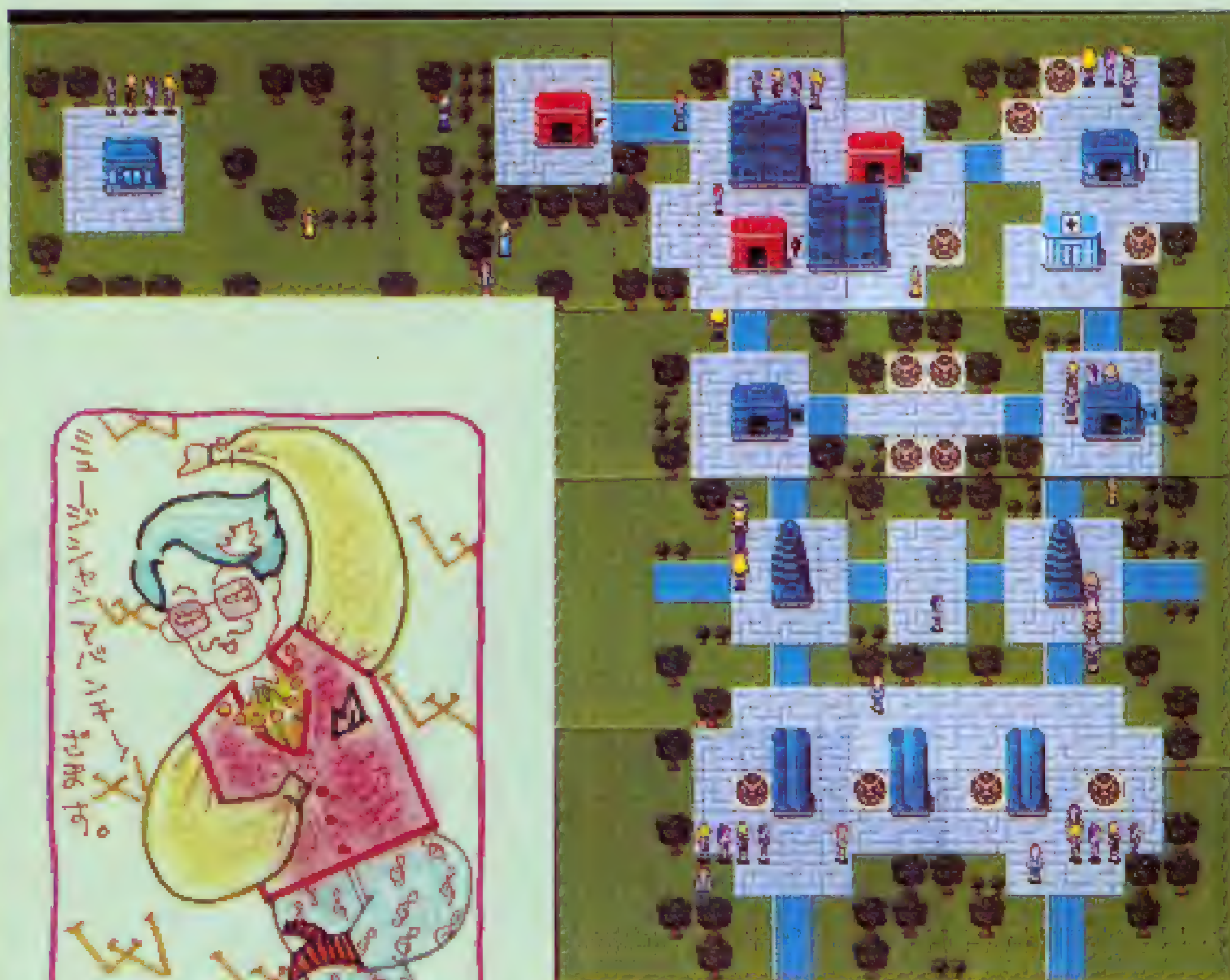


ペールをかぶったまま、ダラムに近づくティム。娘とは知らずに脅すダラム。だが、ティムは正体を明かさず拒否し続ける。

## 突入!! バイオシステム

オプタノ  
バイオシステムのウワサ

ここ、オプタノの街はバイオ・システムが近いので、いろいろな情報が聞けるぞ。B・Sがモンスターを作ったなんてウソさ。マザーブレインがコントロールするB・Sにまがいなんかいない。……信用できるのかなあ。B・Sの地下には大切な物がある。……ん、それは、ひょっとしたらっ!!



## MENU

## ウェポンショップ

メス	180
セラミックグロー	1200
ソード	1200
セラミックナイフ	2800
ショットガン	800
サイレントショット	920

## アーマーショップ

グラスギア	430
シルバリーボン	380
グラスコート	300
グラスマント	420
グラスベスト	280
グラスシールド	1200

## アイテムショップ

モノメイ	20
ディメイ	60
アンティポイズン	10
たびのおカリナ	130
まよいのおカリナ	70

パセオ  
白衣の天使アンヌ

バイオ・システムに向かう準備をするため、家に戻ったユーシスたちの前に、1人の女性が現れた。彼女の名前はアンヌ・サガ。まだ新人の女医さんだ。戦いには、あまり向かないけど、傷ついた人をいやしてくれるぞ。

彼女を入れて、ユーシスたちのパーティも4人になった。役割分担も明確になったし(勇者、武闘家、戦士、僧侶……ってか!?)、いよいよRPGっぽくなったぜっ。

さあ、いよいよ冒険の目的、システム・レコーダーを回収するため、バイオ・システムへ出発だ!!



なりたてホヤホヤのお医者さんアンヌ。職業柄、回復のテクニックはお手のもの。ウルトラ警備隊とは何の関係もない(このギャグ本誌でも使ったな)。

## アバンチーノ先生



オプタノのはずれに住む、天才音楽家(?)アバンチーノ先生。この先生がじつは重要なカギを……?



# バイオシステム システムレコーダーを探せ

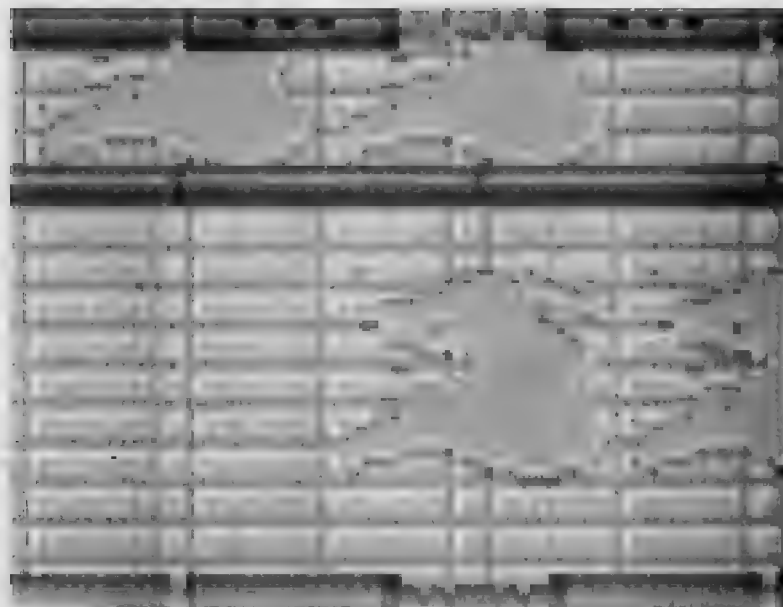


有益な植物を生み出すはずのB・S。しかし、この培養カプセルに眠っているのは、異形のモンスターばかりだ。ここに侵入するのにも、ダイナマイトが必要だ。ここには、けっこう強力な武器や役に立つアイテムが落ちている。こまめに探し歩いてみよう。

3階まで上ってみたけど、システムレコーダーが見つからない。そーいえばオプタノの老人が気になることを言ってたな……。あ、あそこに吹き抜けがあるぞ。よし、下りてみようっ!!

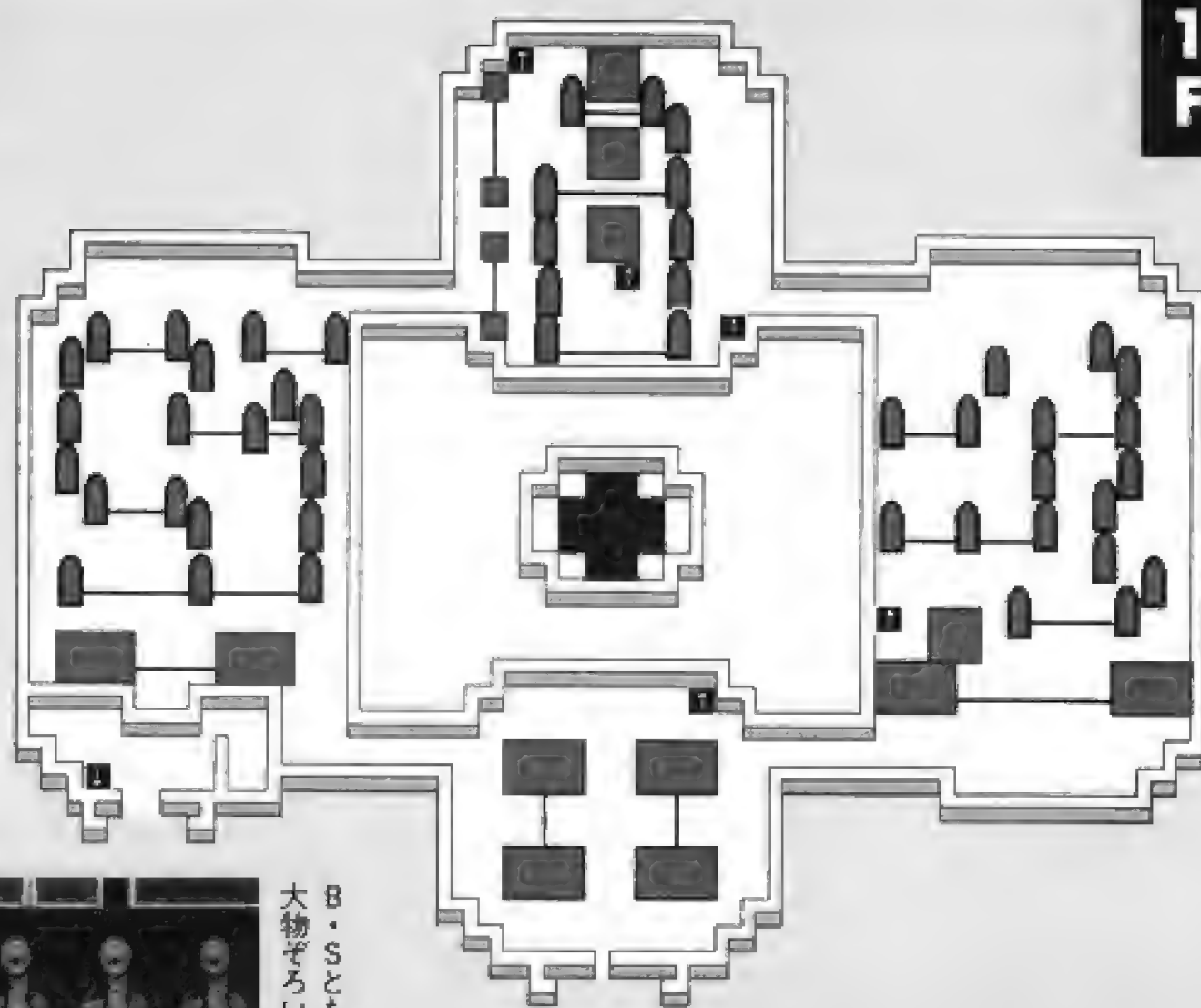


培養カプセルの中にはALIENのごとき不気味なモンスターがたっぷんたっぷんと浮かんでおります。ドベヘベーツ。気持ち悪ウ~~~~。

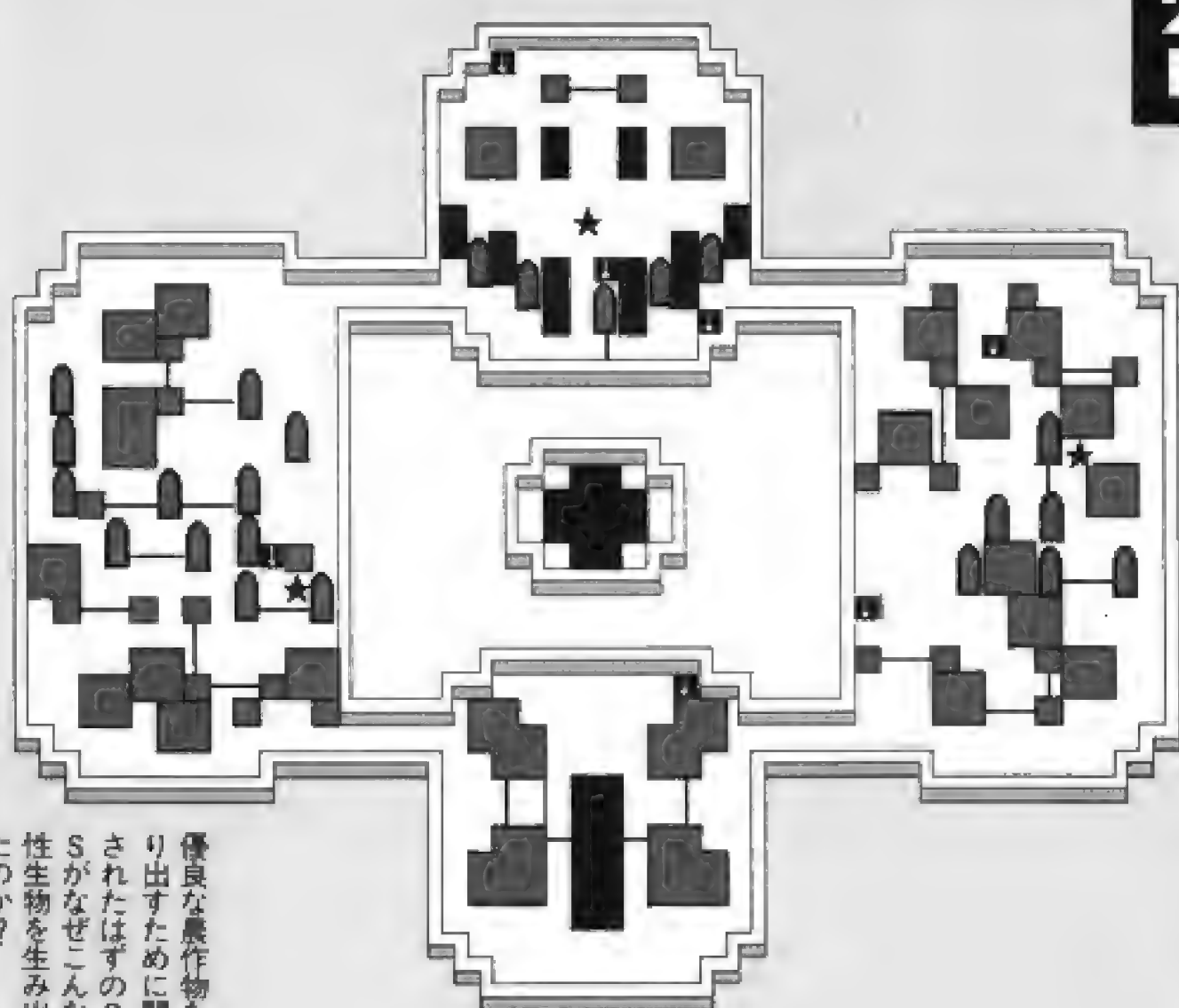


床には何やら怪しげに発光する液体が。この上に乗るとダメージを受ける。どうやらバイオモンスターの毒性の体液らしい。

1F



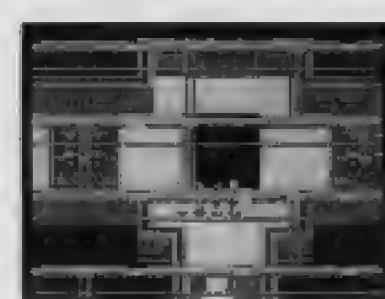
2F



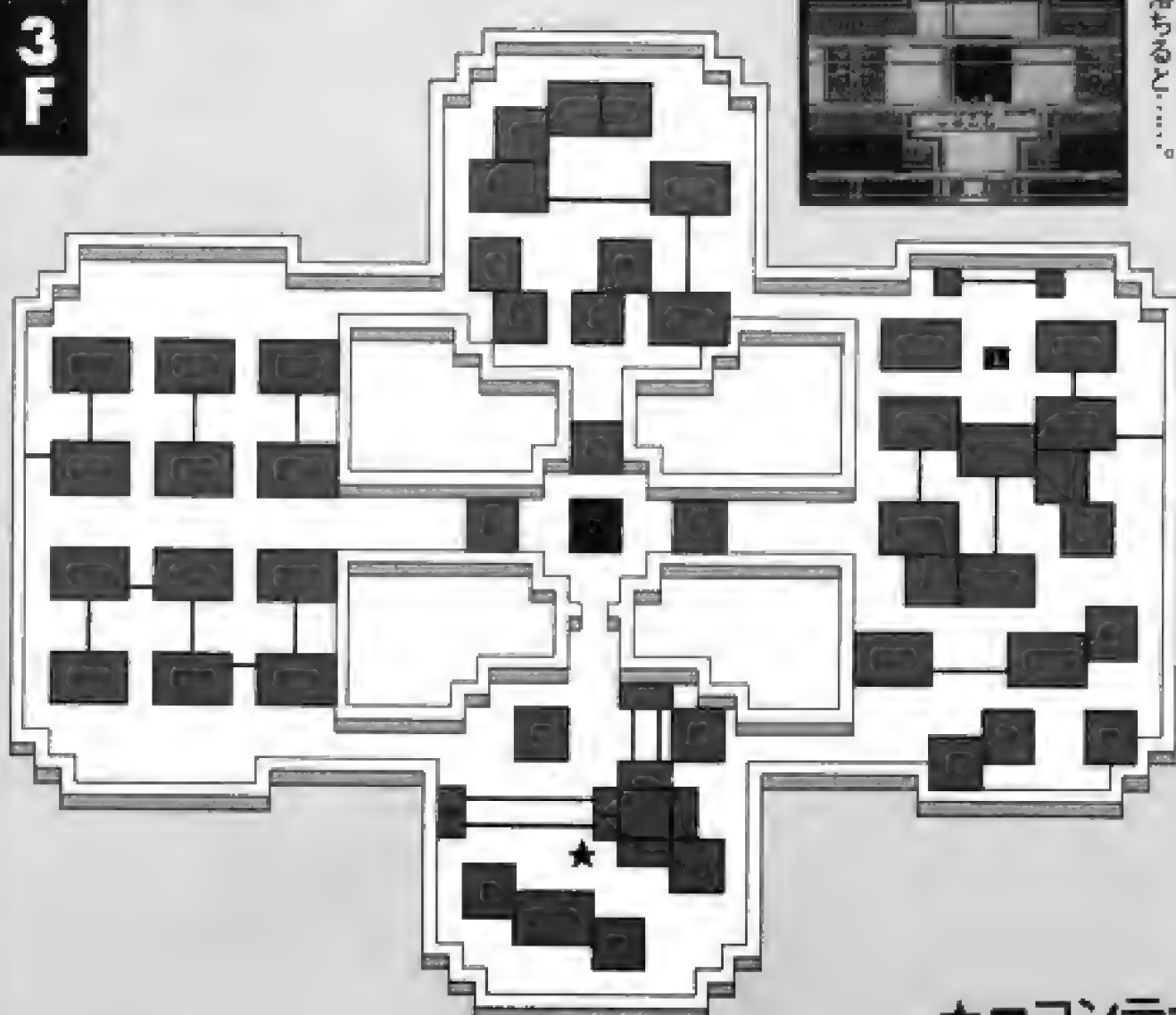
B・Sともなると大物ぞろいだ。

優良な農作物を作り出すために開発されたはずのB・Sがなぜこんな悪性生物を生み出したのか!?

中央にある吹き抜けを落ちる……。



3F



システムレコーダー発見!!



不気味な地下階であつた。

★=コンテナ

■=ダメージを受ける



# アメダスを 狙え!

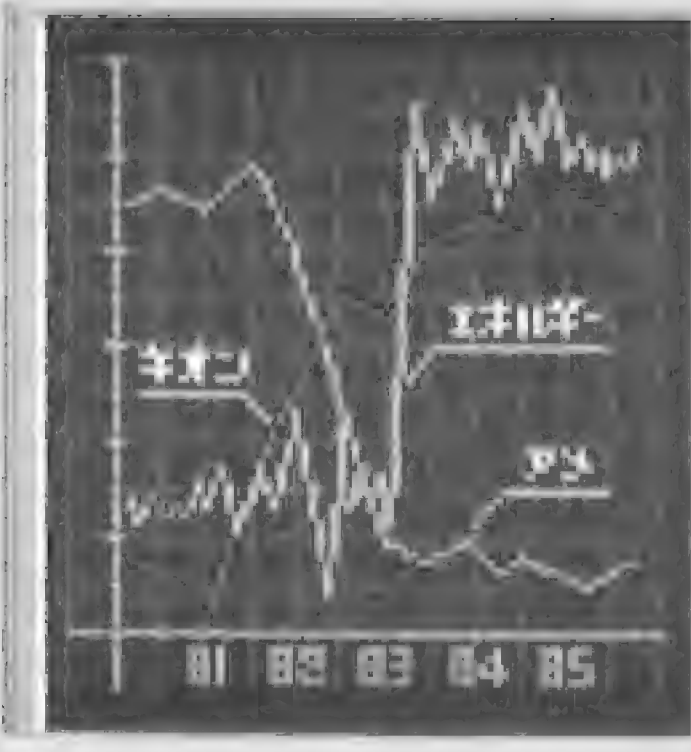
## パセオ

### バイオハザードの真相

ユーシスたちは、無事回収したシステムレコーダーをパセオのセントラル・タワーのライブラリで解析してもらったことにした。その結果、明らかになったのは意外な事実だった。

バイオシステムの事故の原因は、多量のエネルギーがシステムに送りこまれたためだった。そのためシステムは暴走し、生物は急激な進化をおこしたのだ。また、その事故はここ2年間の異常気象の開始とも時期を等しくするという。つまり、アメダスのエネルギーがなんらかの理由でバイオシステムに流れこんだのではないか。

ユーシスたちは、アメダスを調べるため、再び旅立つことにした。



## 青年科学者 ヒューイ

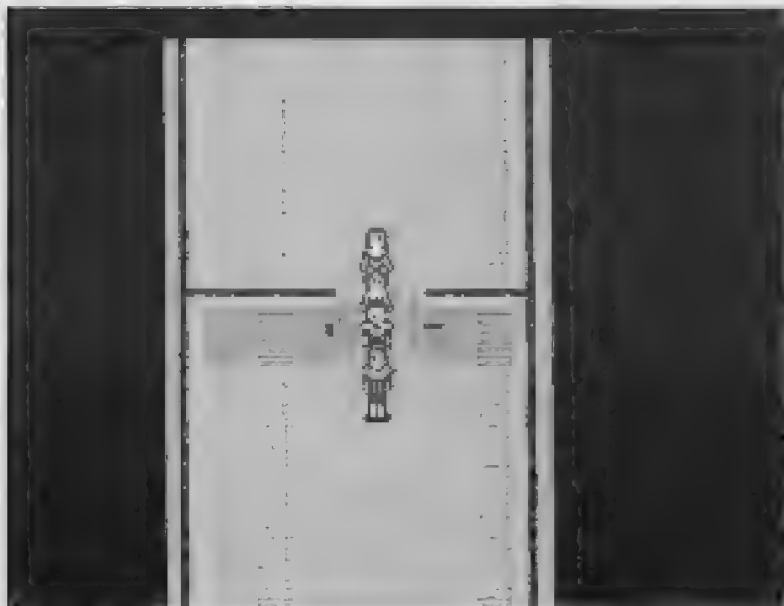
ひとまず自宅に戻ったユーシスたちの前に若い男が現れた。彼の名はヒューイ、生物学者だ。きつとたのもし味方にちがいない。



動物や草花を愛する心優しい青年科学者ヒューイ。彼の生物学者としての知識が、バイオモンスターとの戦いを有利にしてくれるはずだ。

## 西の川の橋

ユーシスはまず西へ向かうことにした。西の川の橋には頑丈なシャッターが下りている。ユーシスはライブラリの司書にもらったキーチューブで扉を開けた。



キーチューブで頑丈な扉もスーッと開く。ダイナマイトでぶっ飛ばすなんて手荒なまねはしなくてもよいのだ。

## ゼマ

### モタビアン乗り物?

ユーシスたちはここ、ゼマの街へやってきた。パセオと同じように湖にせりだした形の、リゾート・タウンだ。さて、どーやってアメダスへ行こうか? すぐ近くの湖の中心にあることはわかってはいるのだが、交通手段がない。テレポート・サービスの発達で移動はとても便利になった。だが、逆にそのネットワークの及ばないところへ行く手段も失われてしまったのだ。

しかし望みを失なつてはいけない!! 街の老人がおもしろいことを教えてくれたぞつ。

かつては、ジェット・スクーターという乗り物で海で遊ぶことができた。ガラクタから何でも作っちゃうモタビアンなら同じ物を作れるかもしれない。

モタビアンは南の半島のロロンにいるという。よし、会いに行ってみるか。

## MENU

### ウェポンショップ

武器	価格
ピストル	1400
ショットガン	3200
ライフル	2000
レーザーナイフ	4400
カノン	2200
サブマシンガン	1700

レーザーナイフやセラミックソードなど強力な武器が入手可能。

### アーマーショップ

防具	価格
ヘルメット	1400
防弾チョッキ	3200
グローブ	240
ブーツ	1000
グレートソード	1360
ミラーシールド	4800

ちょっと高いが、ミラーシールドは欲しいなあ。

### アイテムショップ

アイテム	価格
モナシ	20
デミ	60
アタチ	10
タのオカリ	130
まのオカリ	20
オカリ	0

ロロンに行く前に薬品類をそろえておこう。





# ゴミの山は 宝の山は

## パセオ

## カウンタハンター アーミシア



カウンタハンター・アーミシア参上！得意のブーメランが宙を斬る。

## ロロン

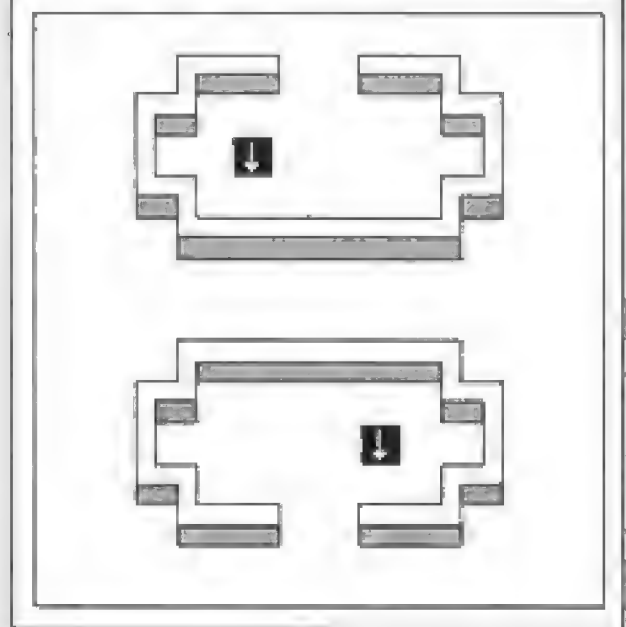
## 幻の水上艇を求めて



ユーシスたちは南の半島ロロンにやってきた。ここは実はゴミ捨て場であった。

行けども行けども悪臭とゴミばかり。しかし、ここでメゲてはいけない。奥まで進んだユーシスたちの前にモタビアンが現れた。え？このジェット・スクーターをくれるって……？うーん、モタビアンって、なんていい奴らなんだろう。

1F



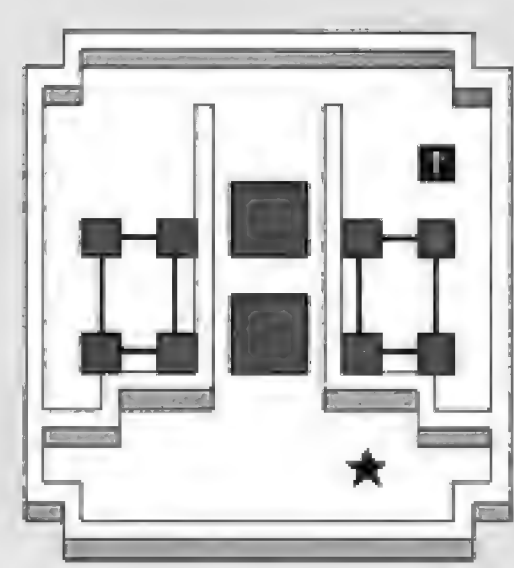
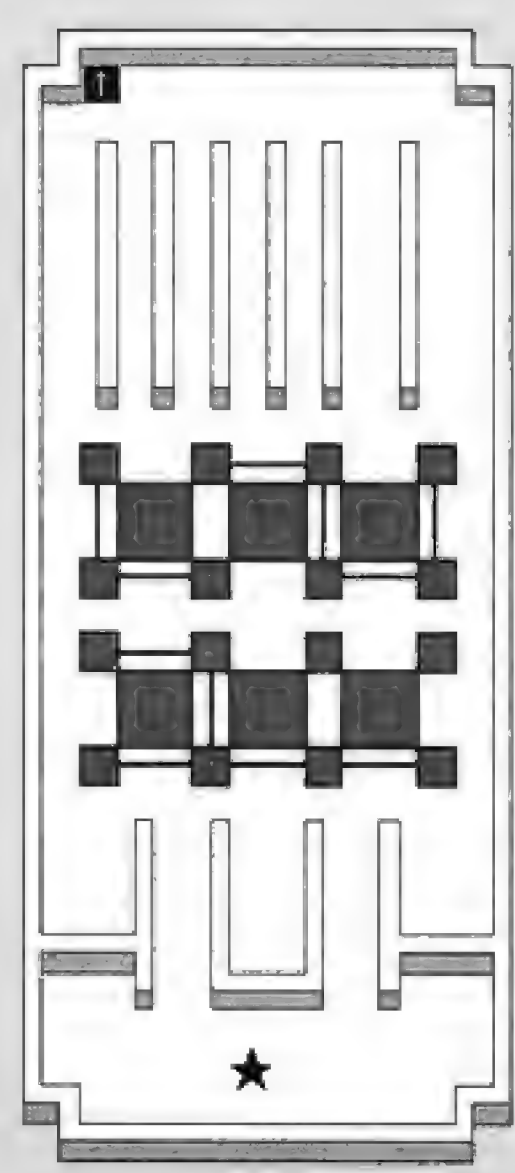
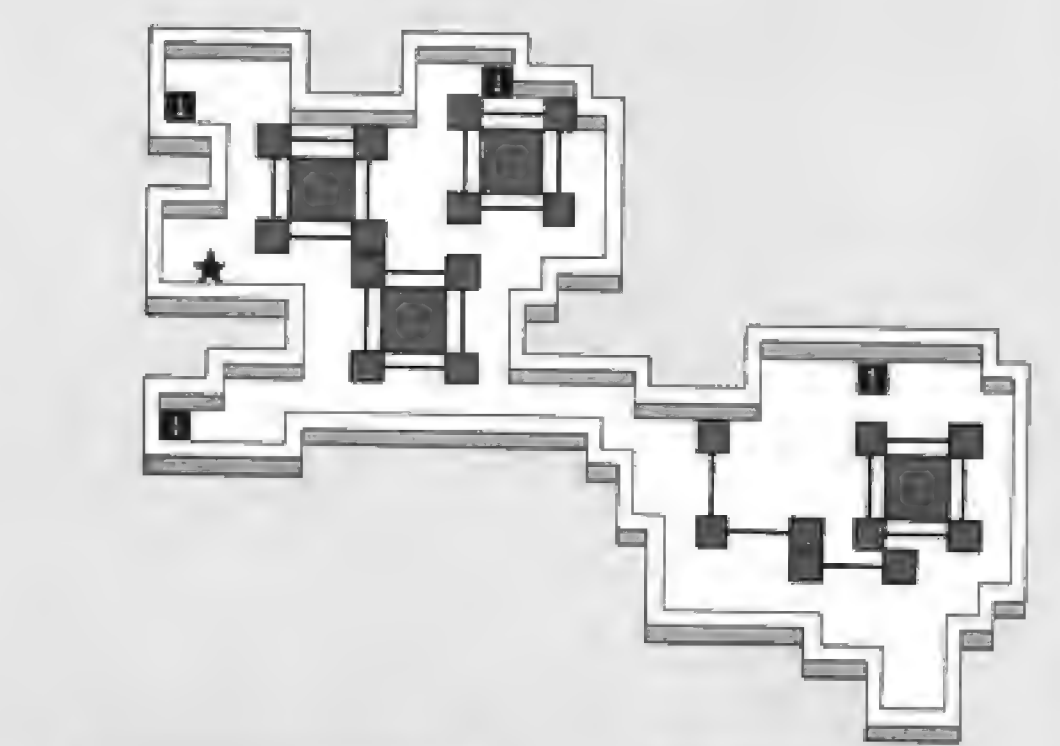
B2



B1



B3

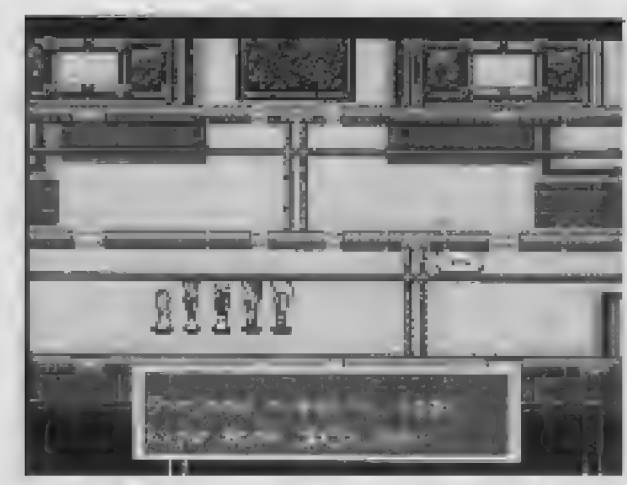


★=コンテナ

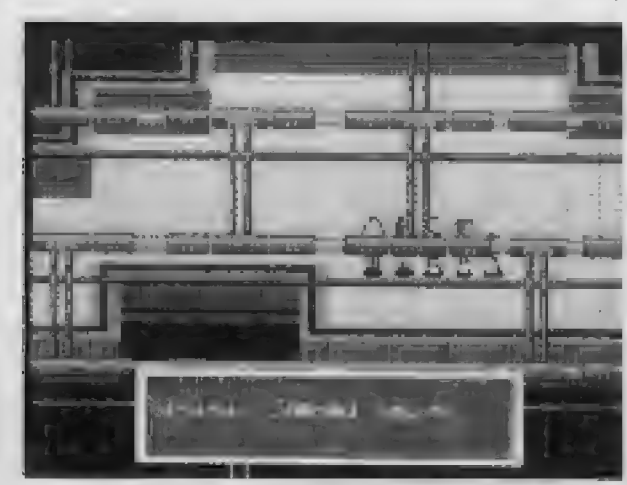
## モタビアンって何者だ？

モタビアン、それは太古の昔よりこの星に棲む原住生物である。一見、人類に似た外見をも

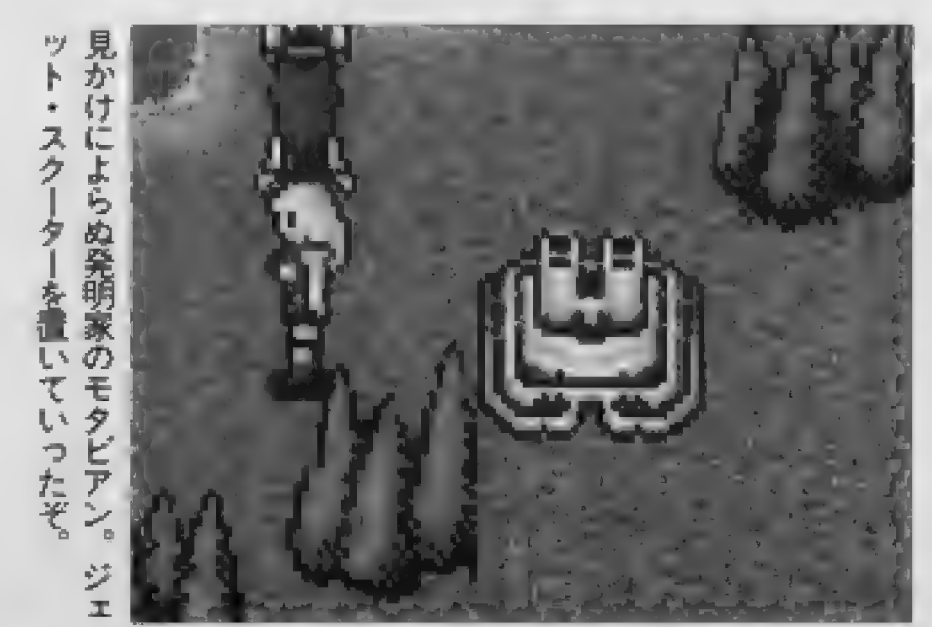
ちながらも、その性質はまったく違う。美にくみ、ゴミを愛し、悪臭を友とし、そのうえ……



ゴミをこよなく愛するモタビアン。ゴミ集めは至福の極みなのである。



いくら腹が減っていてもモタビアンのカキだけは食べてはいけません。



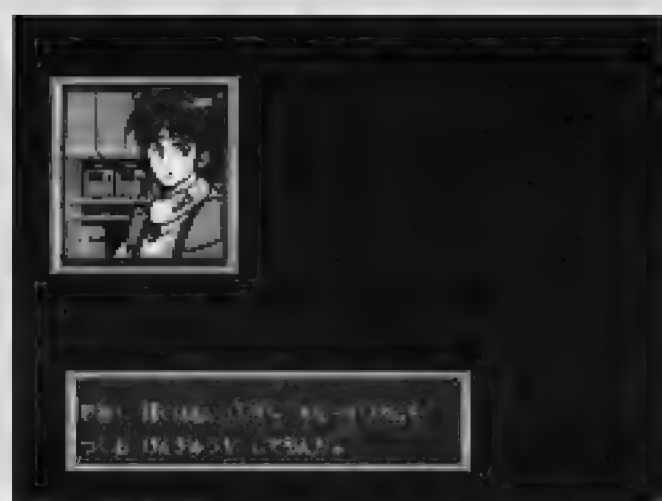
見かけによらず発明家のモタビアン。ジェット・スクーターを置いていったぞ。



# 神秘の樹 を求めて

## クエリス

ここはかつて海で働く人々の街だった。海の水の色がちがうところでは湖の水が湧きでいるという。そこからアメダスに行けるかもしれない。この街の科学者が海に潜れるガムを研究しているから、その原料マルエラリーフでも見つけるか!!



アイテムショップの青年にそっくりだが、実はチューインガムの研究家なのだ。

## MENU

### ウェポンショップ

■マシンガン	4800
□レーザーガン	6200
□レーザーカミ	5100
□アサルトマシン	4800
□サブマシンガン	4200
□ミサイルランチャー	5120
□ロケットランチャー	6300

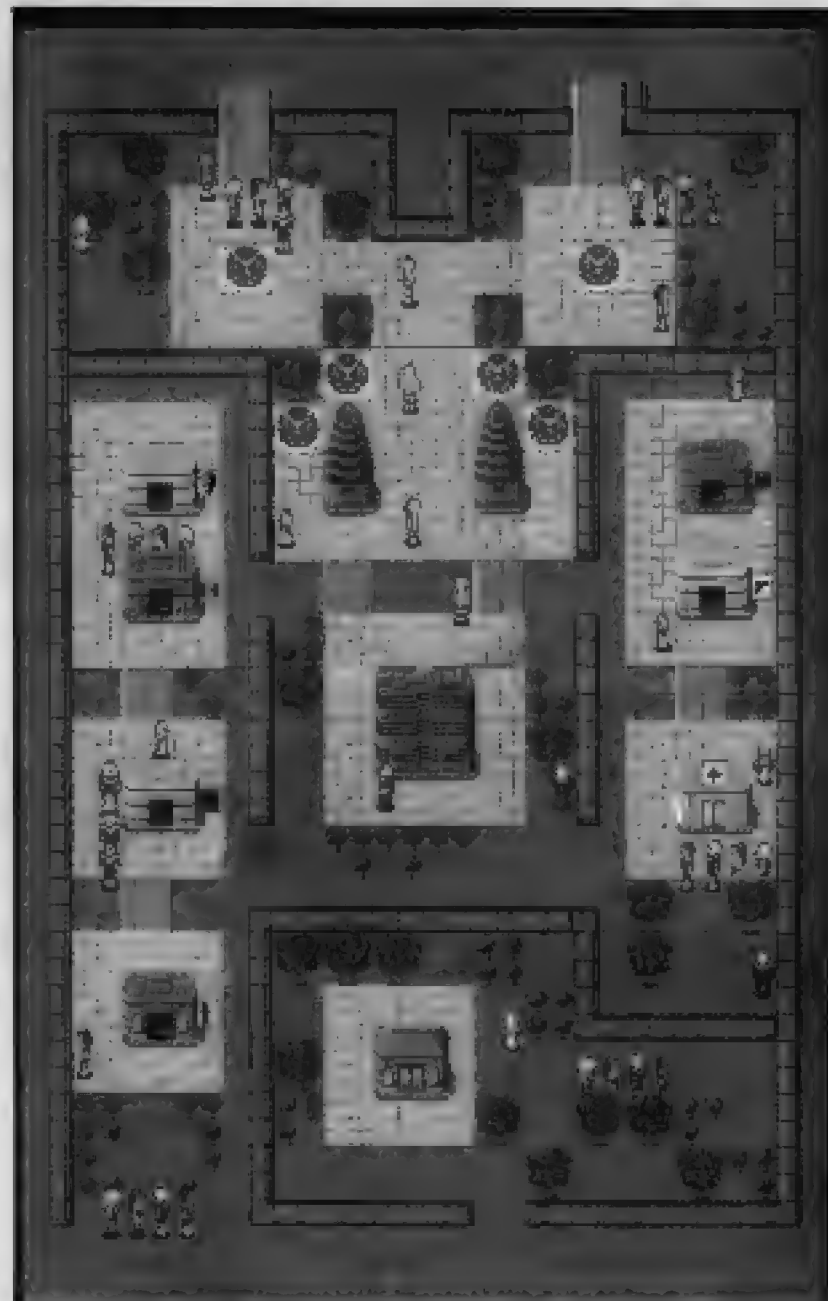
### アーマーショップ

■防弾チョッキ	5600
□防弾チョッキ	6300
□防弾チョッキ	5400
□防弾チョッキ	4200
□防弾チョッキ	5120
□防弾チョッキ	6300

### アイテムショップ

■エナジー	20
□エナジー	60
□エナジー	160
□エナジー	10
□エナジー	130
□エナジー	70

## 謎のマルエラガム



## パセオ

### ジャンク屋 カインズ

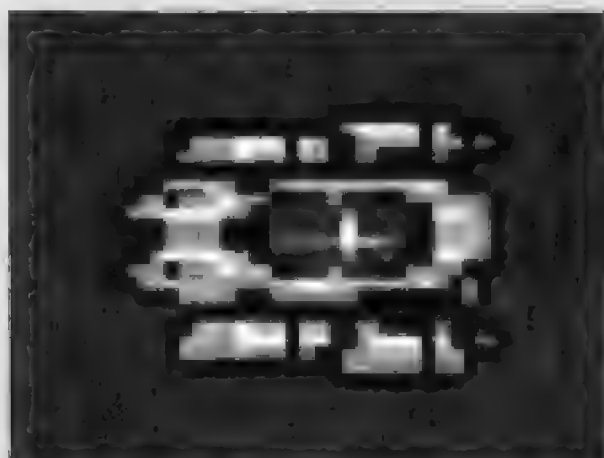
自宅に戻ったユースたち  
の前に新たな仲間が現れた。  
彼の名はカインズ、ジャンク  
屋だ。メカを壊すのなら、お  
まかせOKだぜっ!!



壊し屋の異名をとるカインズ君。本当はエンジニア志望だったんだけどネー。

## 海上探索

ジェット・スクーターを手  
に入れたユースたちはモタ  
ビアの海を自由に行き来でき  
るようになった。まずはウー  
ゾ島だ。マルエラリーフを  
探すんだ。そして、湖の水が  
湧き出るところを。アメダス  
突入はもうすぐだっ!!



材料はスクラップなれど、水上を高速で移動するのだ。スーイ、スイノ

## ピアタ

かつて、この街の近くにはス  
ペースポートがあり、デゾリス  
やバルマに向け、多くの船が飛  
び立っていた。しかし、10年前  
に大事故がおき、多くの人が死  
んでから、人が宇宙を旅する事  
はなくなったという。その事故  
とユースとの関係は……!?



かつて宇宙港の近くにあったというこの町。P  
S1のように宇宙へ出ることがあるのか!?

## MENU

### ウェポンショップ

■マシンガン	9400
□レーザーガン	3100
□アサルトマシン	4800
□サブマシンガン	12600
□ミサイルランチャー	6200
□ロケットランチャー	20000

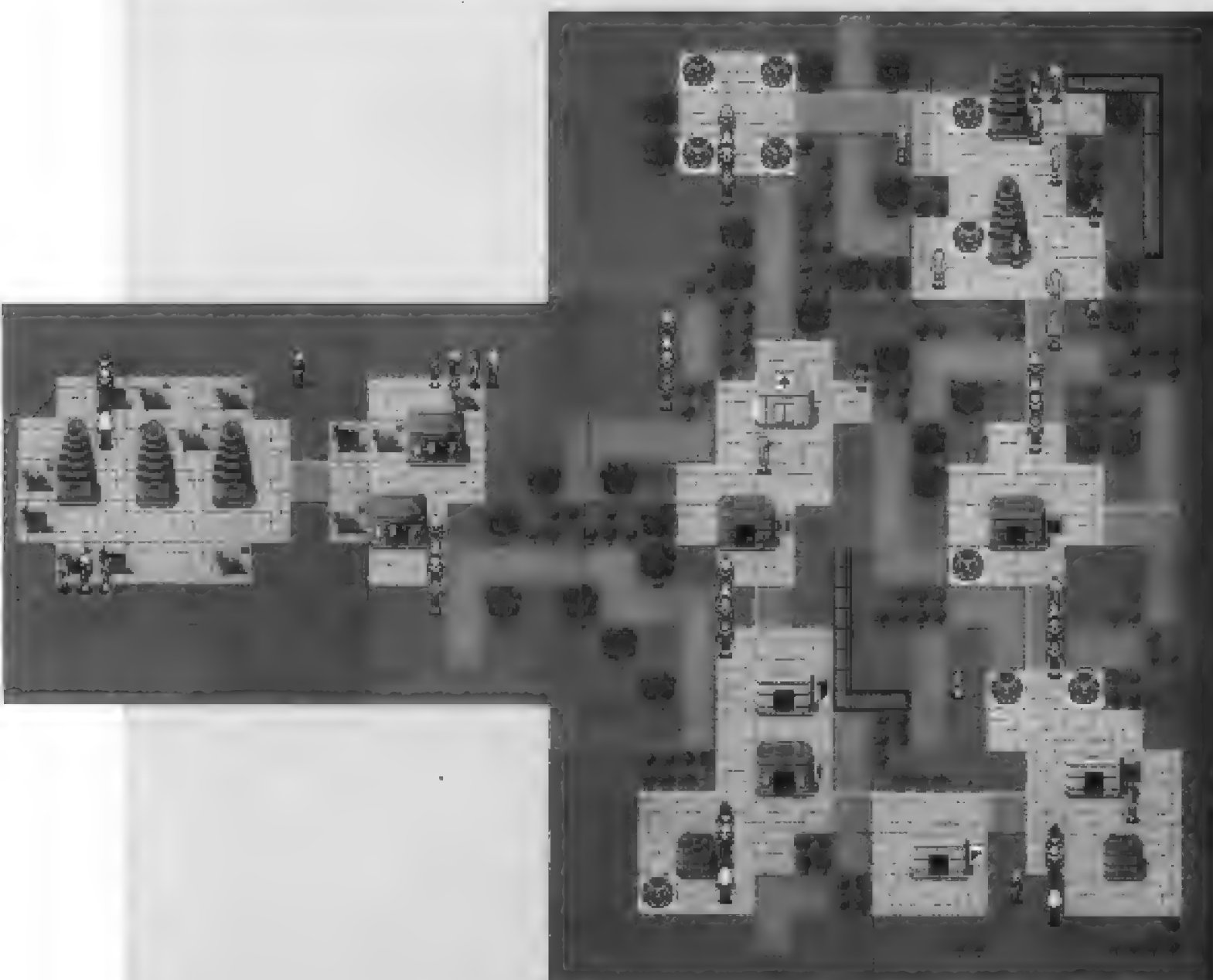
### アーマーショップ

■防弾チョッキ	4700
□防弾チョッキ	4700
□防弾チョッキ	11750
□防弾チョッキ	12400
□防弾チョッキ	10000
□防弾チョッキ	6800

### アイテムショップ

■エナジー	20
□エナジー	60
□エナジー	160
□エナジー	130
□エナジー	70
□エナジー	280

## 伝説の宇宙船





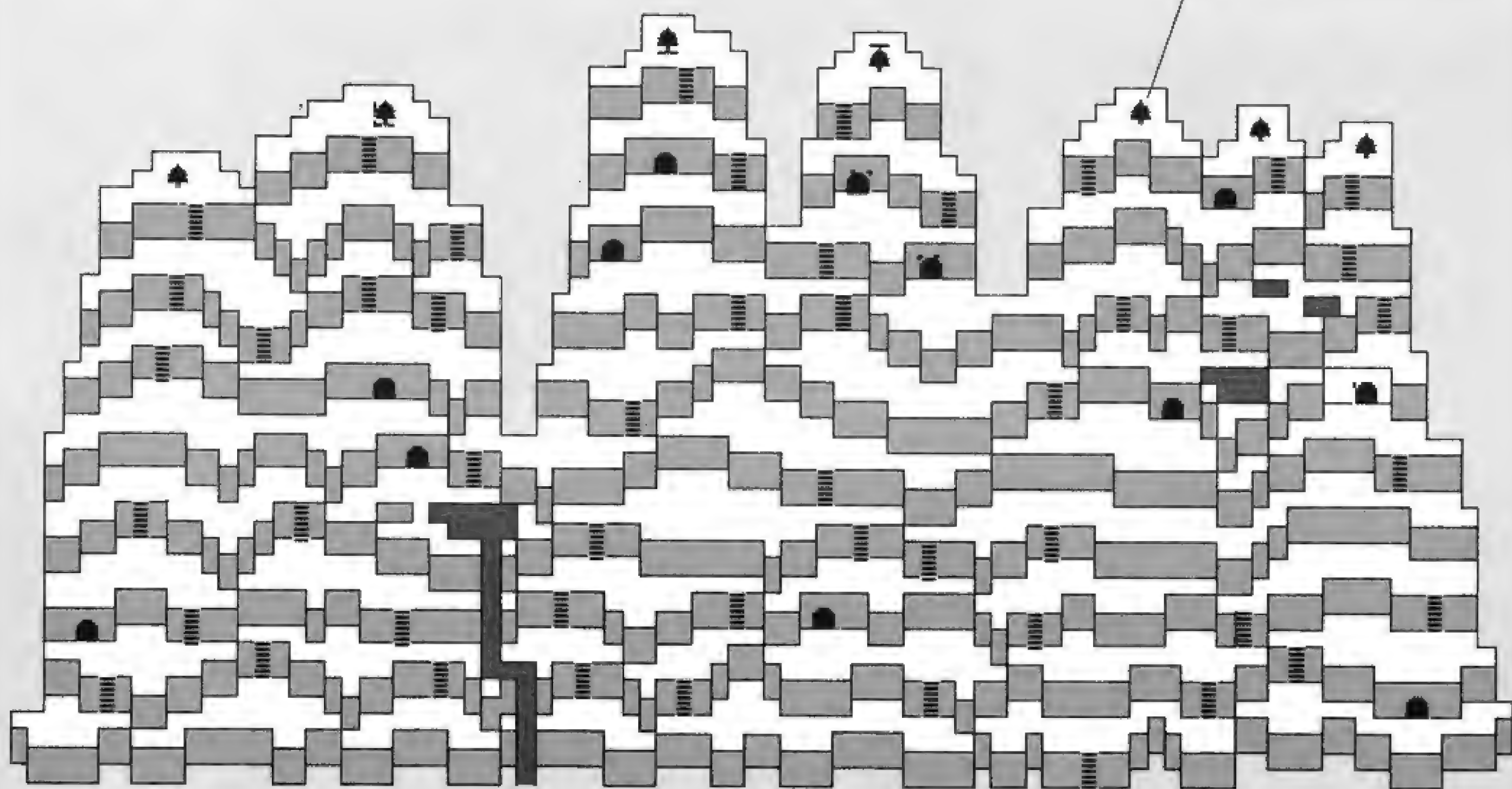
# ウーゾ島

クエリスの西の海に浮かぶ小さな島、ここがウーゾ島だ。この島はそのほとんどがウーゾの山でもある。ユースたちはここへ、マルエラリーフをとれるマルエラツリーを求めてやってきたのだ。

ジェットスクーターを駆って、岩山だらけの島に到着。ここがマルエラツリーのあるウーゾ島なのかッ!?



これが本当のツリーだ!



# パセオ

## 女泥棒シルカ

ユースたちの前に次に現れた仲間はなんと、泥棒だった。「私は風のシルカ。何者にもとられないわ!」さあ、仲間が全員そろったぞ!!

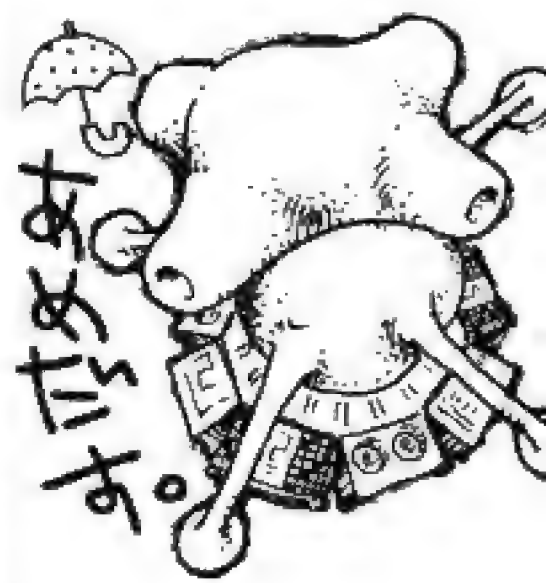


霞のかかった山をただ行く。こここのモンスターは独自の進化をとげたらしく、他では見ないものが多い。やがて、ユースたちは、山の頂きでマルエラツリーを見つけたのだった。

モンスターの妨害にあいながらも、ようやく本物のマルエラリーフを見つけた!



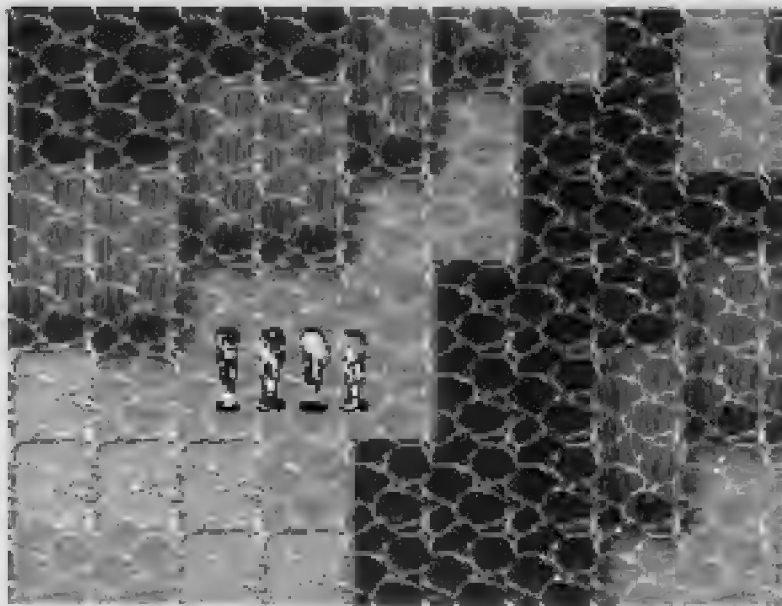
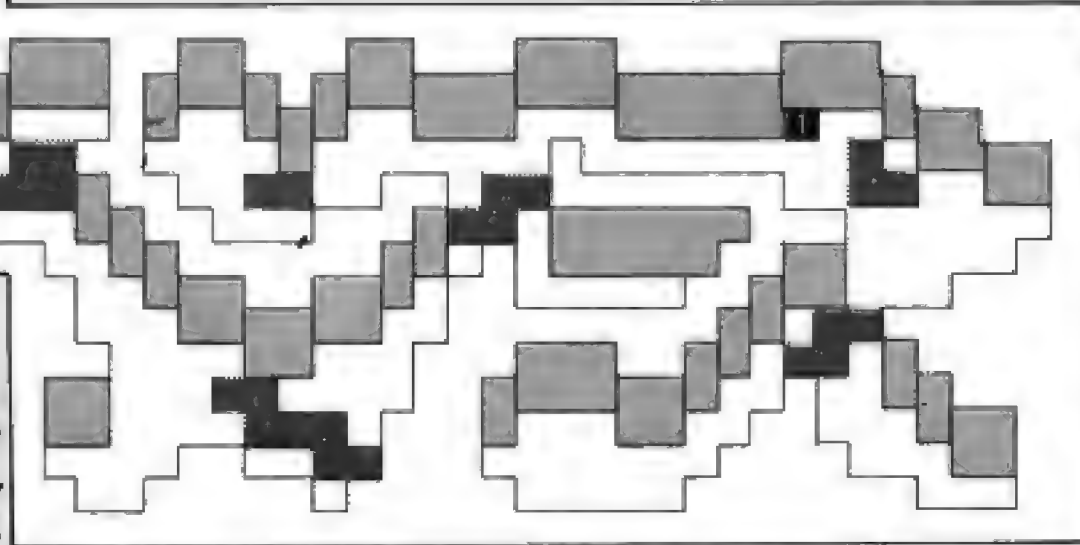
# 宿命の対決 2人のネイ



## 地下水脈

### アメダス潜入せよ

ユーシスたちは手に入れたマルエラリーフを、クエリスの科学者にガムにしてもらった。

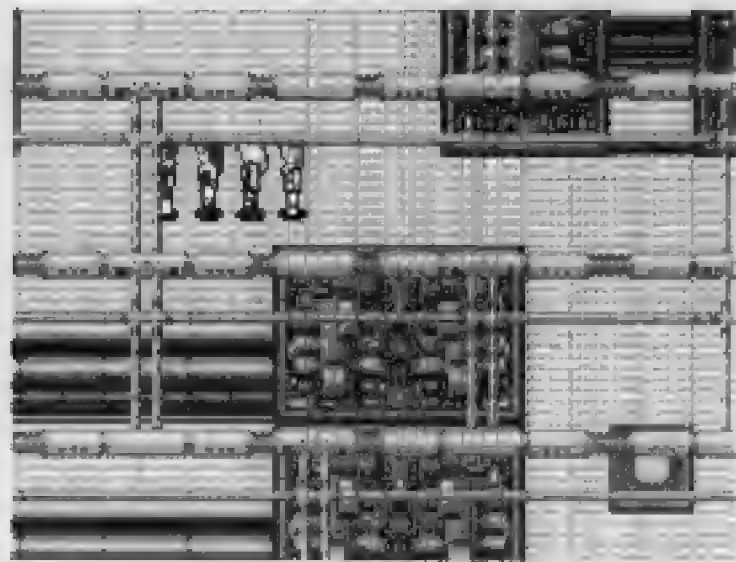


マルエラガムをかみ、水中でも呼吸できるようになったユーシスたちは水源地から、地下水脈に突入した。ここを進めば、アメダスに出るはずだ。

のるとダメージ有

## アメダス

モンスター発生源をたたけ！



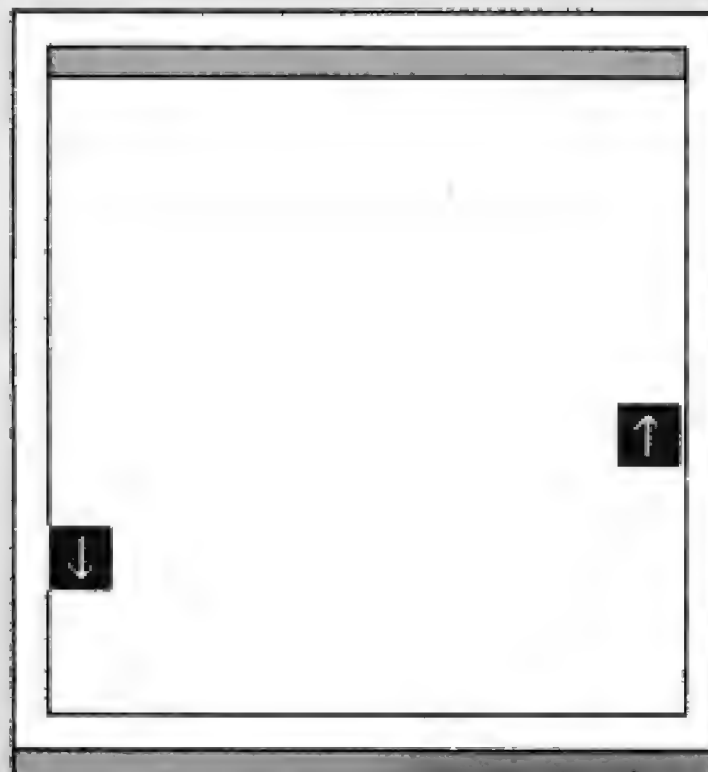
ここが謎の中心、アメダスだ。いろいろ、おいしいアイテムも入手できるが、まっすぐ7階のメインコンピュータ・ルームに向かうのも、かしいやり方だ。

さすがにここは広くて高い。

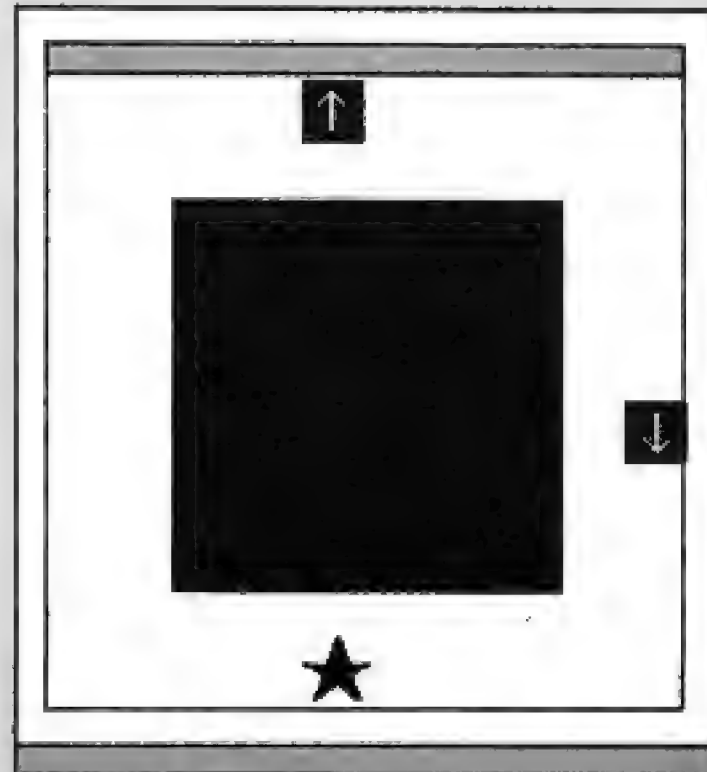
おまけにモンスターも凶暴だ。

しかし、負けてはいけない。衝撃の事実が君を待っている。

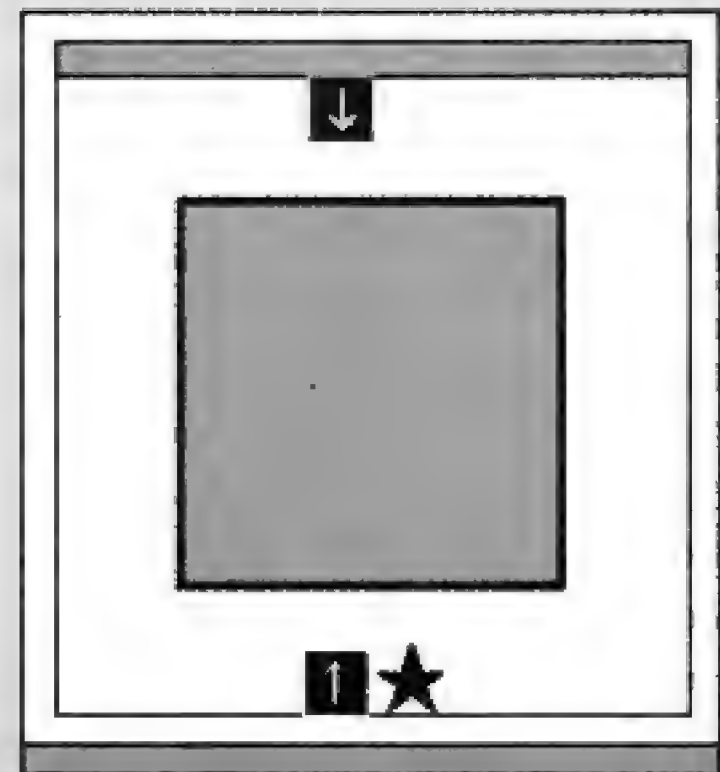
★=コンテナ



1F



2F



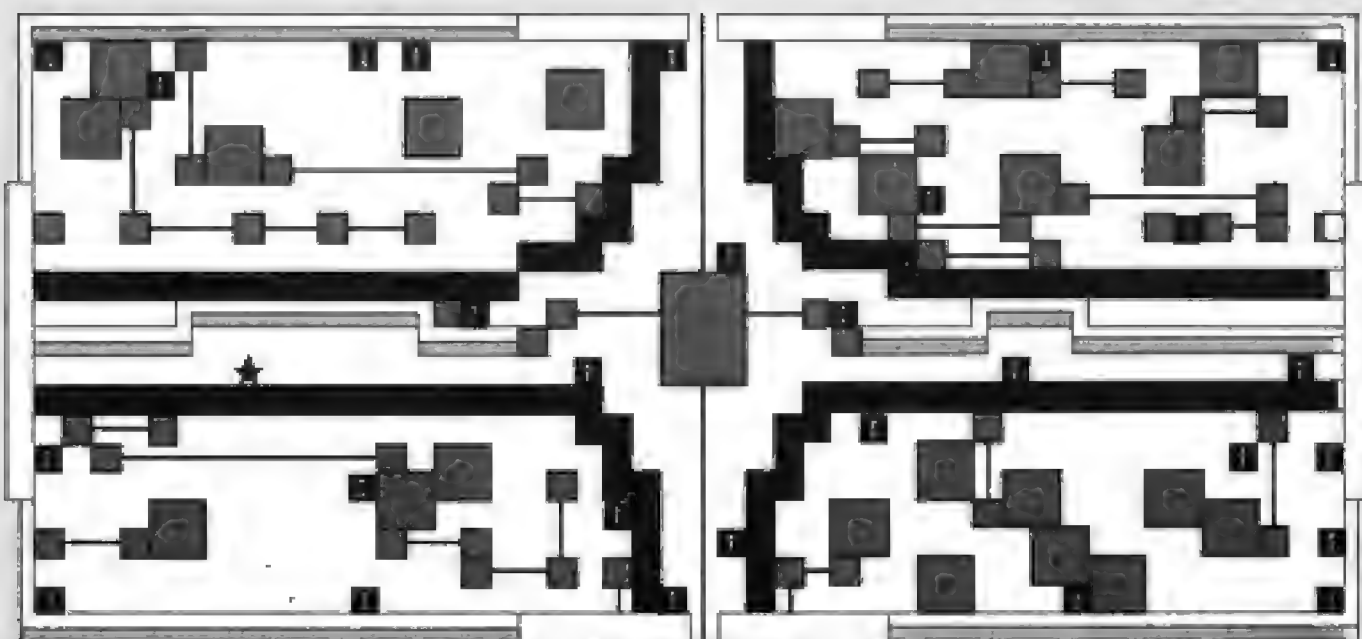
3F

B1

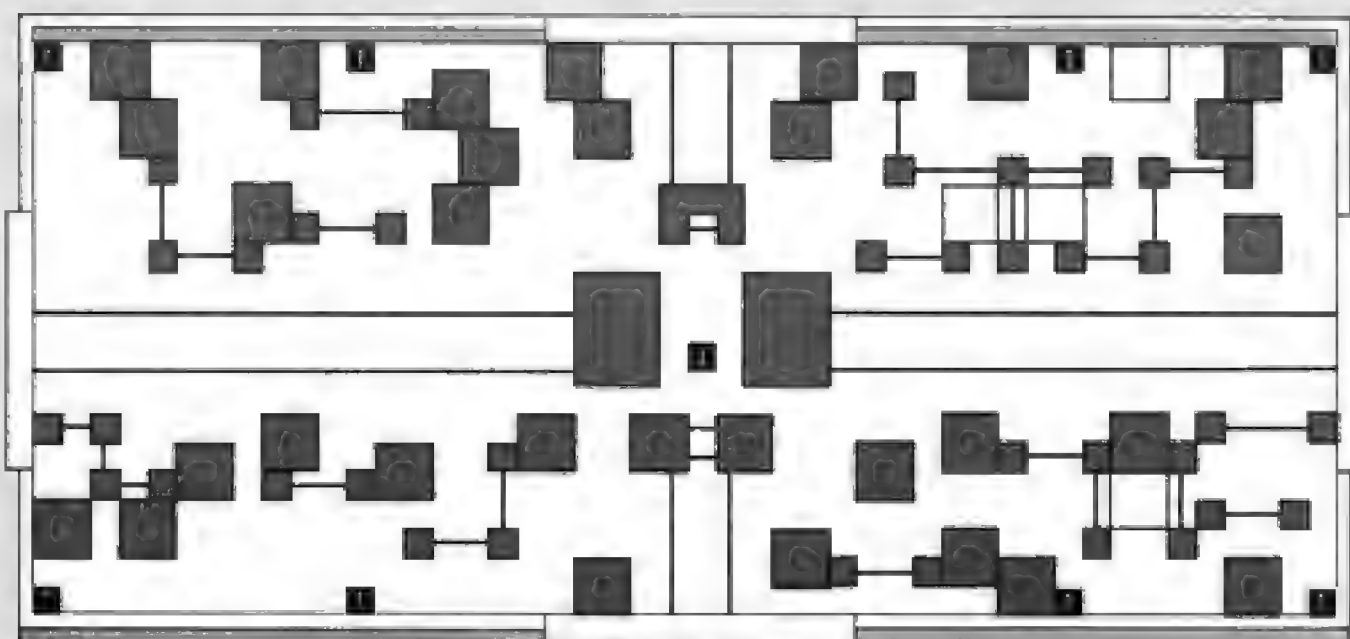


★=コンテナ

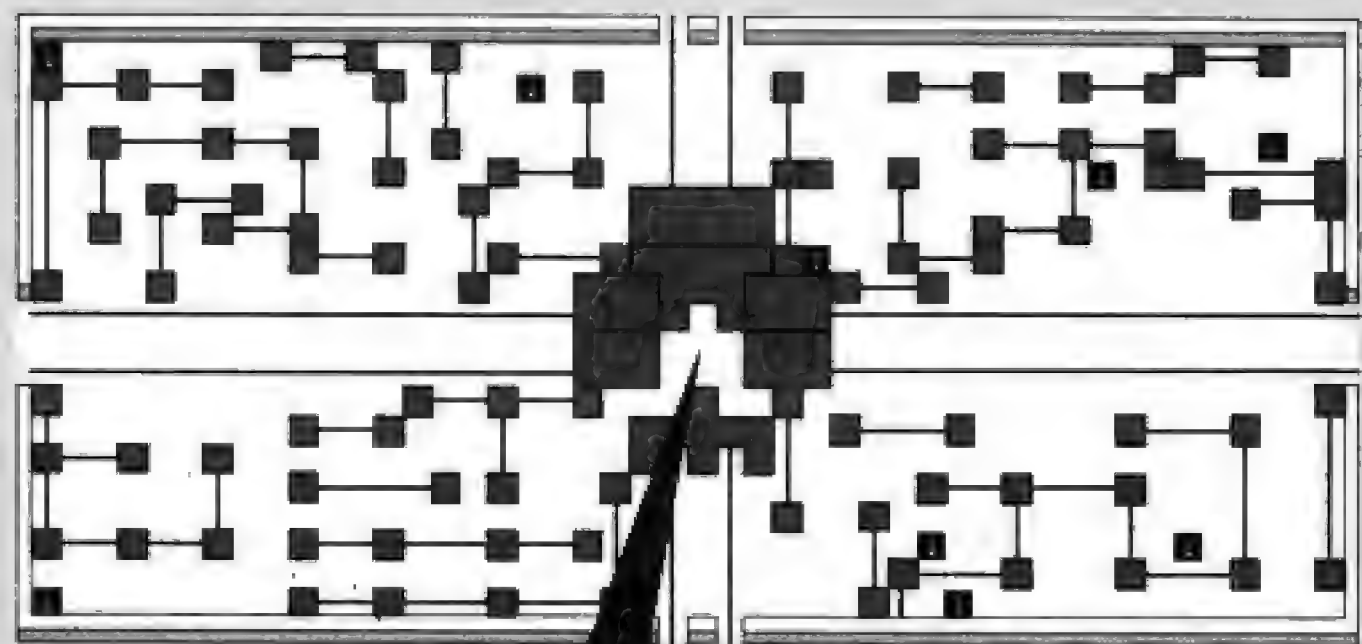
5F



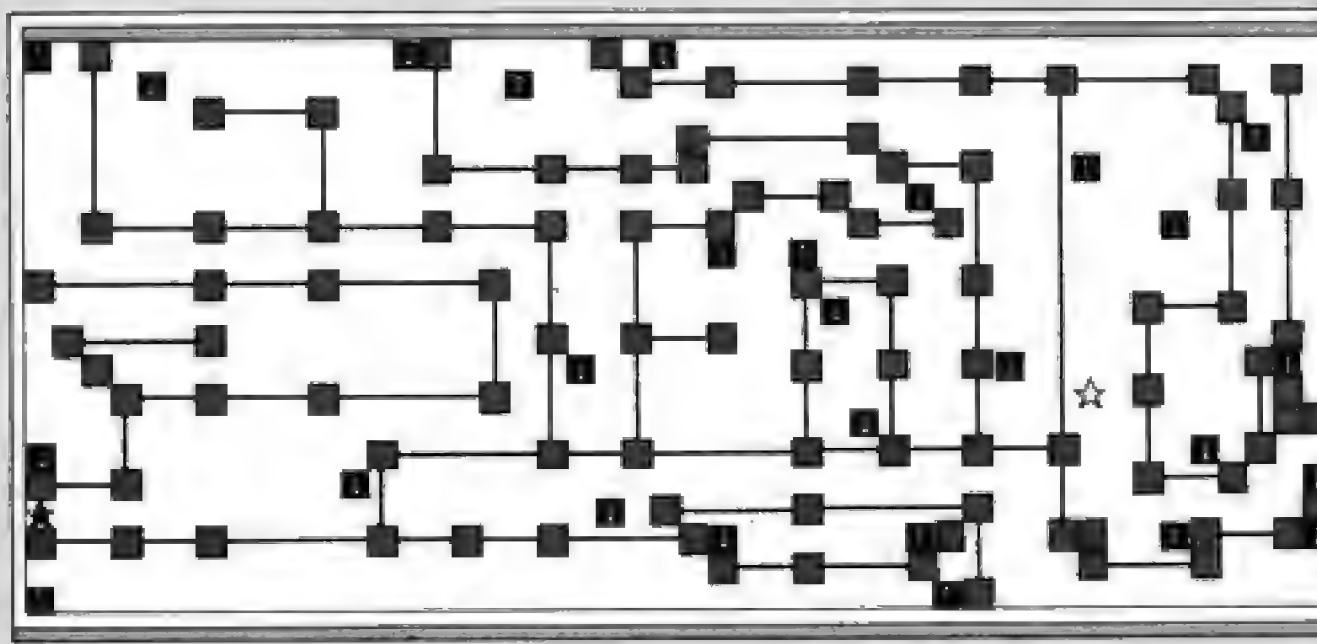
4F



7F



6F



「ちがう、ちがうわ!! 私はい・フ  
アーストの中にいるのがつらくて分裂  
したのよ! たしかにモンスターとし  
て生まれてきたことはとてもつらいし、  
悲しいわ! だけど、私はモンスター

本当にそうなのか……!!?

そんな、そんなことが……。ネイ、

憎んでいるにちがいないわ。」

にみはくしモンニターと同じ人間が

はみえ、ミスターと同じ。人間を

その娘のことよ！  
そのネイもほんと

そう、あなたたちがネイと呼んでいる

を邪魔するもうひとつのネイがいた。

するために、たけと私の中には私

自分屋三に命をきゝあふゝ人間は行

自分勝手二命をもてあそぶ人間二復讐

逃げのびてバイオモンスターを作った

人間は私を殺そうとした。けれど私は

イオシシステムの事故によって生まれた

私にオイ・フー・スト 2年前にノ

「ムはキイ、アームス。」「手前ニク

……ネイニうりふたつじゃないか！

に出会った。髪や肌の色はちがうけど

コンピュータ・ルームで不思議な人物

たユース。彼と仲間たちは最上階の

ルキ一を求めてアスタフへとやってきました

入社—株式會社/株式會社

バイオシステムに送りこまれたエネ

ノブナ

デザイナー

# バイオハザードの真相



を作つて人間に復讐するあなたのことを認めるわけには、いかないの!!」

……ノイは何を考えてるんだ？

「やめろネイツ、やめるんだーっ!!」

ユーシスの叫びがこたえました。

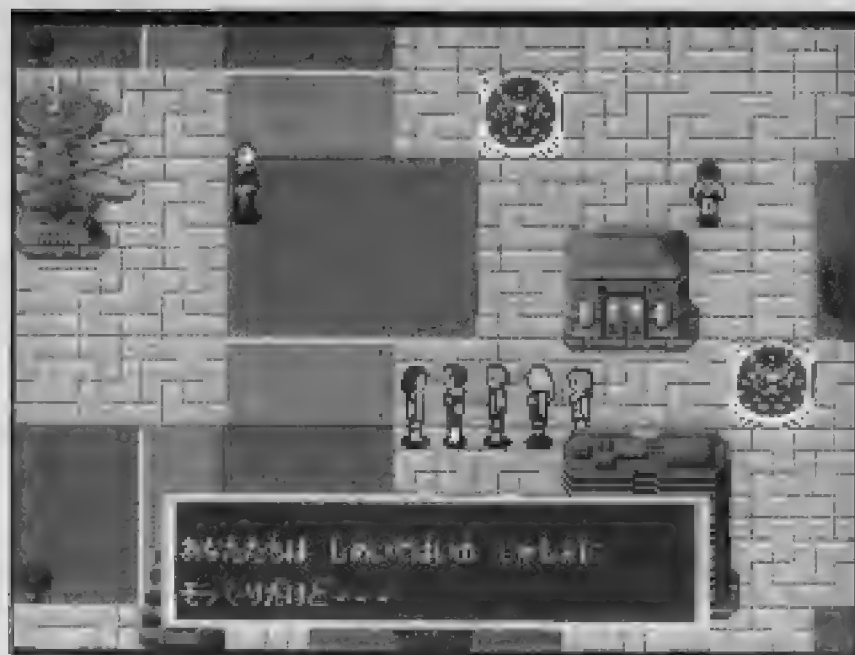


ついに対決するのか!? 2人のネイノ、人間とモン  
スターの細胞を合成させて創造された悲運の子ら。  
この戦いを避けることはできないのかん!?



沈みゆく街

パセオの街は大パニツクであつた。州都であるために、より速く情報が伝わつてしまつたのだらう。ユーシスたちは総督に会いに行くことにした。



パセオ



「家でじつとしてたつて同じです。それだつたら僕は行きます!!」

ピ  
ア  
タ

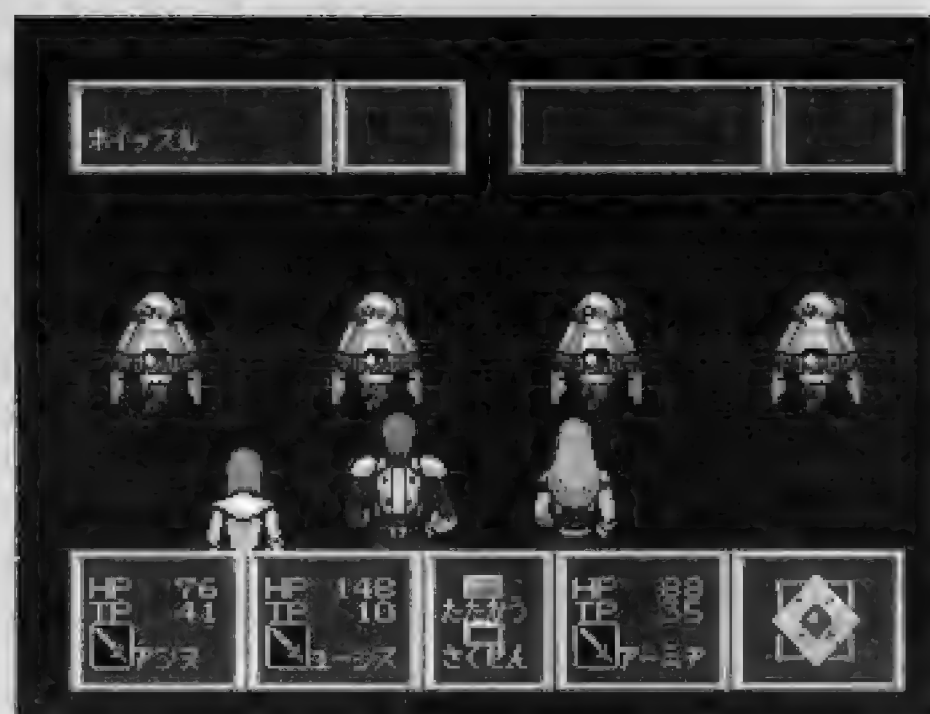
# コントローラタワ一の探索

ユーシスたちは今までモタビア上のすべての街のコントロールタワーを調べてきた。……が、残念ながら、ダムカードを発見することはできなかった。残るは、この街のタワーだけだ。いそがないと、モタビア全土が水の底になってしまう。ユーシスたちは迷路のようなコントロールタワー内部に突入した。



この朽ち果てたようなピアタのコントロールタワーに、  
ダムカードが納められている場所なのだ。

機動警察の追撃！



「おう、まかしときつ!!」

まだまだ、冒険はこれからだっ



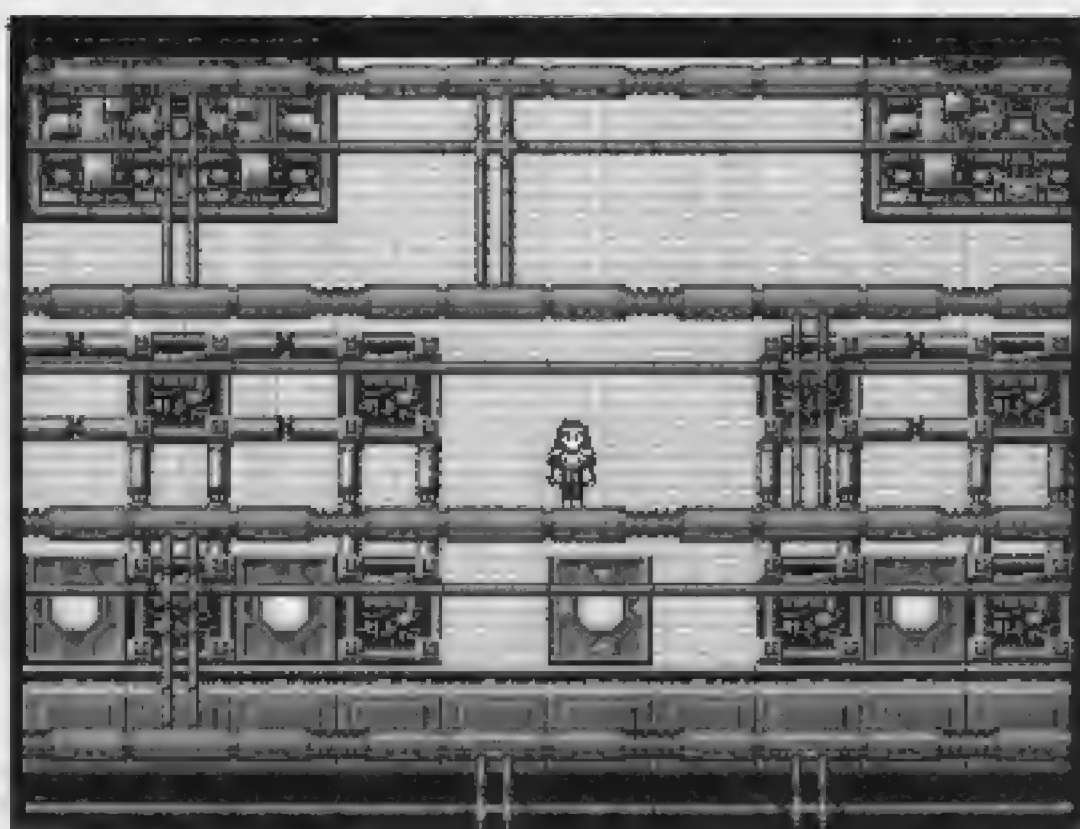
# コントロールタワー

このピアタのコントロールタワーはまるで迷路だ。高さは2階建てでしかないにもかかわらず、上に行ったり、下に行ったりといそがしいダンジョンになっている。すぐに自分のいる位置がわからなくなってしまうにちがいない。下図のマップを見て、自分の今いる場所をしっかりと把握しておくことが大事だ。

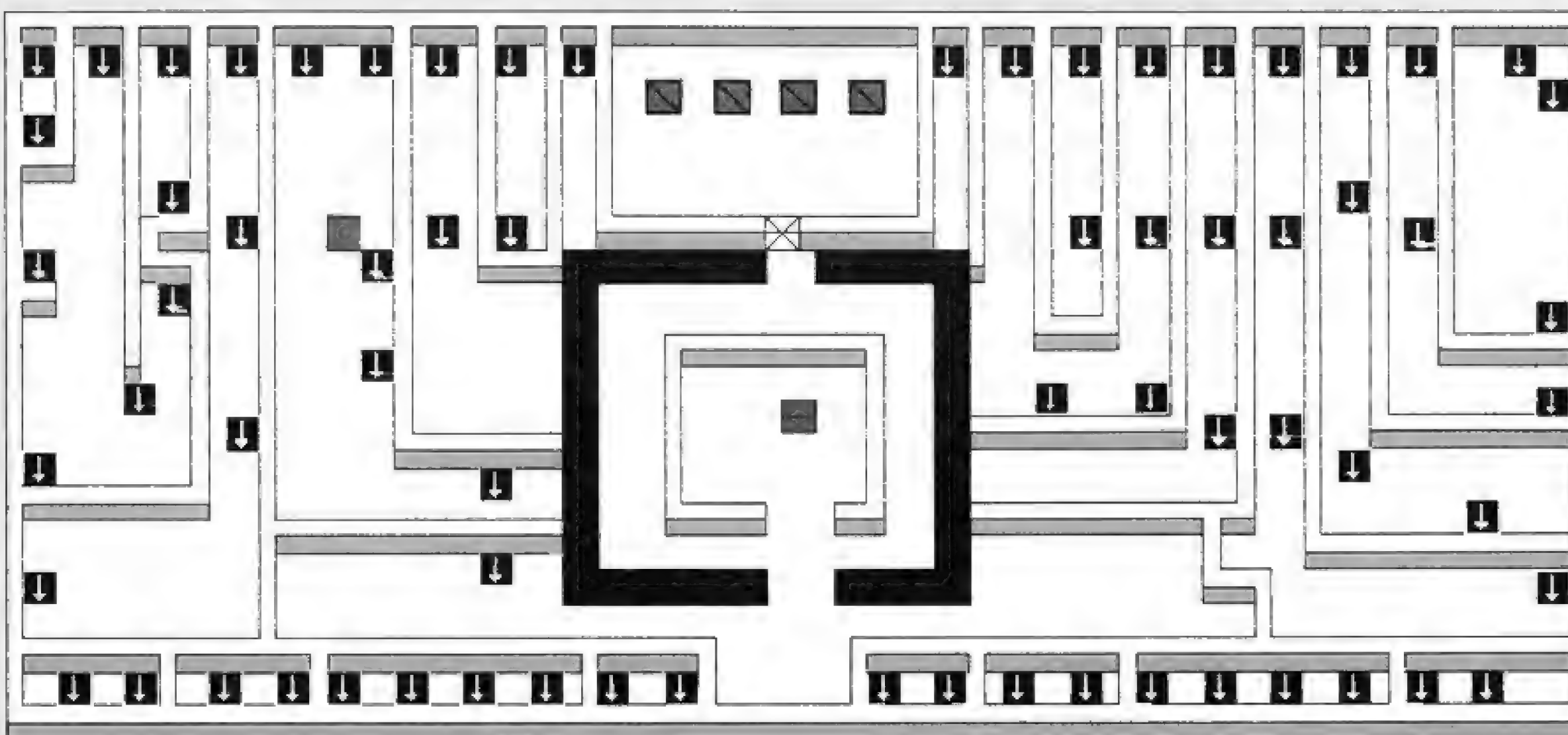
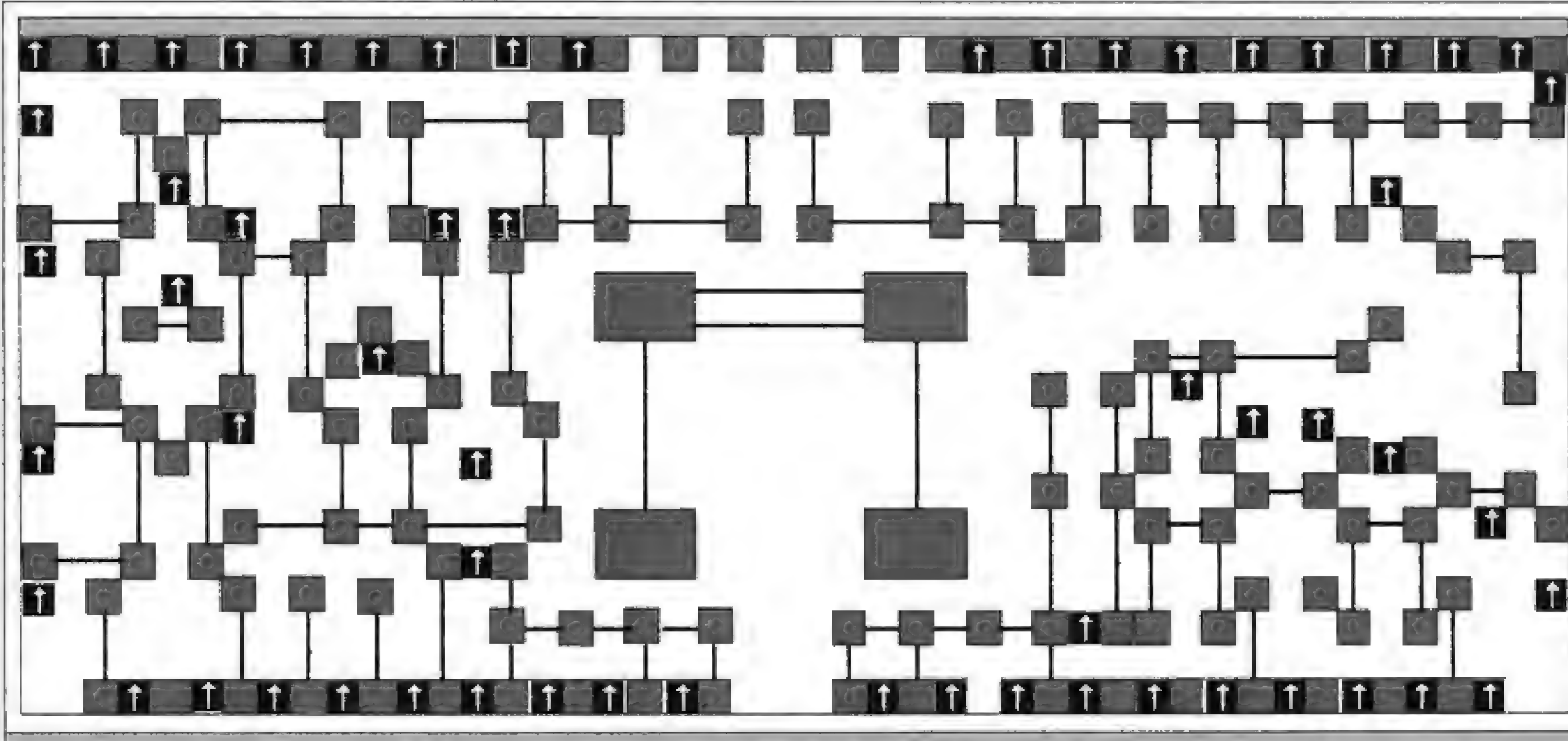
苦勞の果てに、とうとうユーシスたちは2階の中心、キーボードの前にたどり着いた。キーボード、といえば誰かを思いださないか？ そう、アバンチーノ先生だ。ここで先生に教わったテクニクが役に立つぞ。ここで、あのテクニクを使わないと、なんと一挙に外まで飛ばされてしまうんだ。

ユーシスは慎重にキーボードをあやつった。キーボードの奏でる音色が反応し、ドアロックが解けた。こうして、ユーシスたちは4枚のダムカードを手に入れたのだ。

無数のエレベーターで上昇・下降をくり返してカードを目指す。複雑さにおいては、今までで最高だ。



# ダムカードを入手せよ！





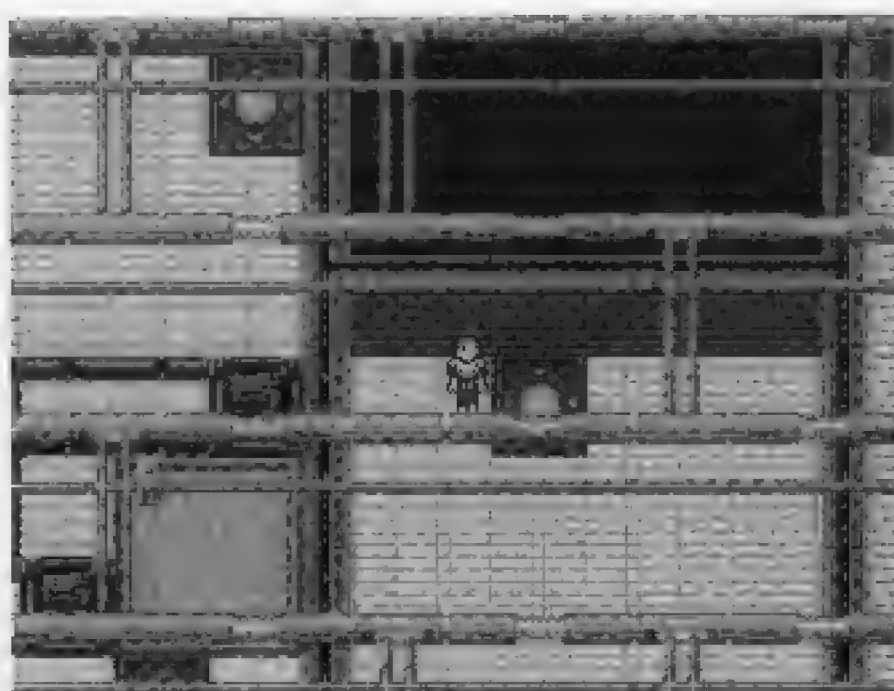
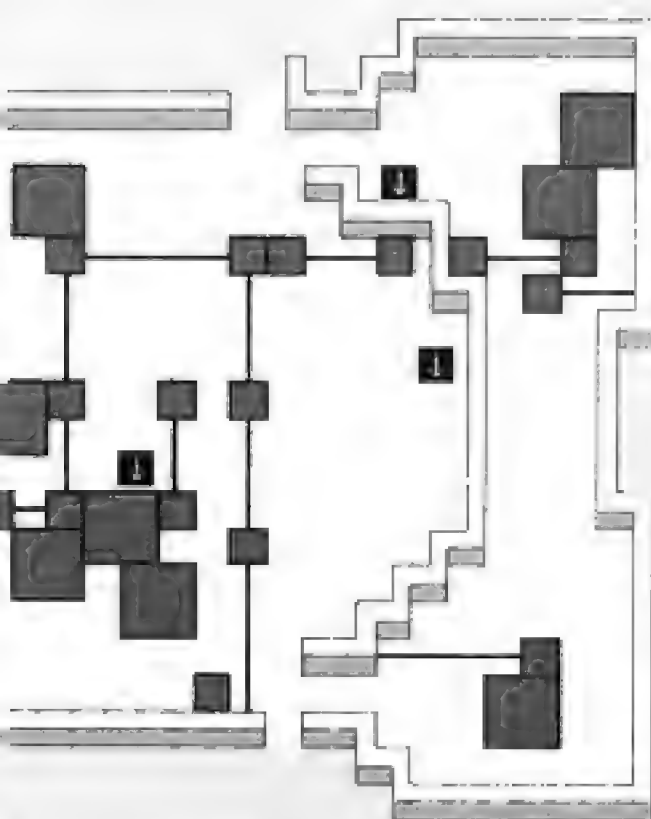
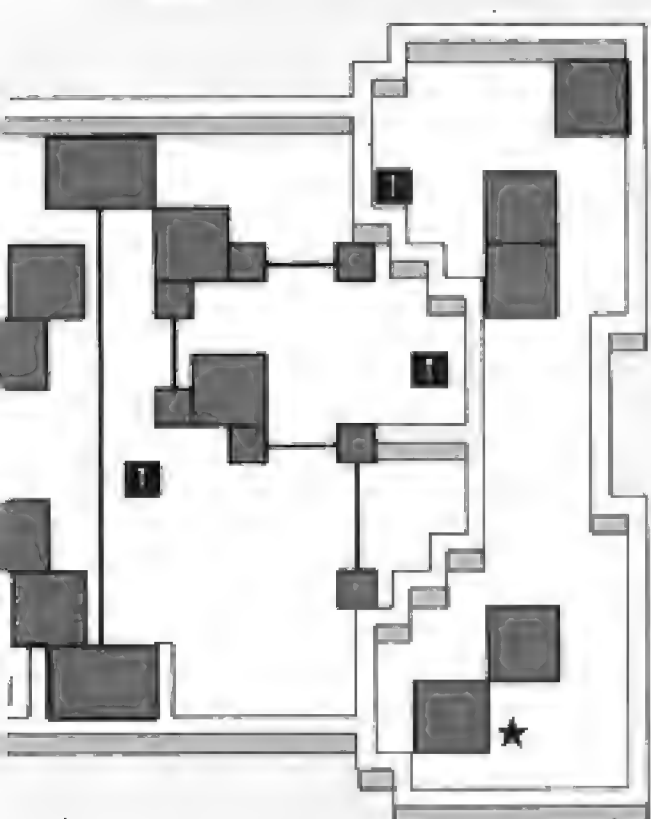
# 4大ダム 開放作戦①

4色ダム最初の紹介は、ここグリーンダムだ。モタビアの湖の北に流れ出る川の中にある。ジェット・スクーターで北の海から川をさかのぼってくれば、入れるはずだ。

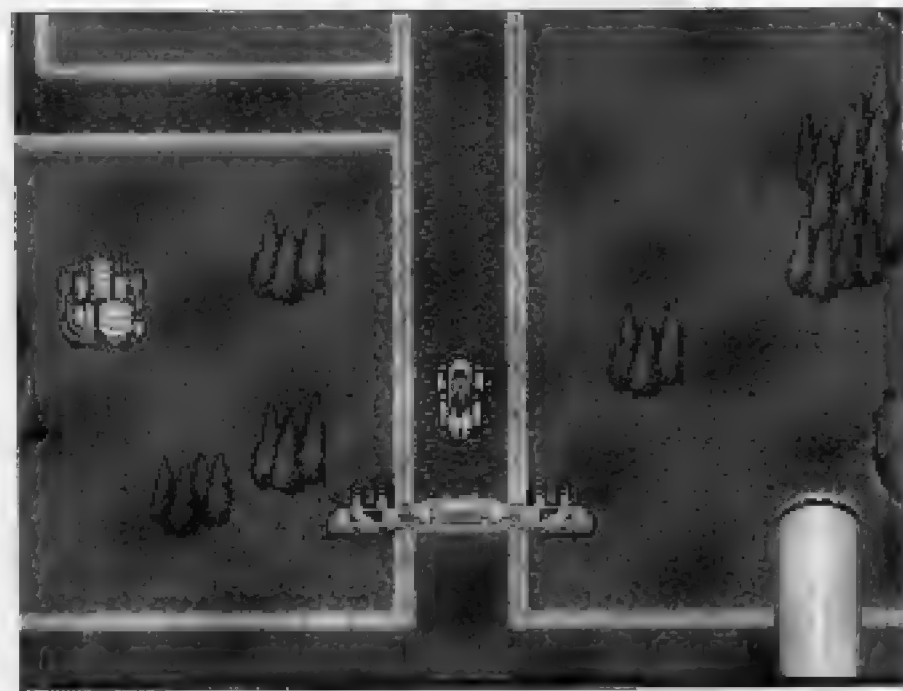
……と、北にあるもんだから一番最初に紹介してしまったが、一番最初に来ることはオススメしない。このダムの難しさといったらちょっとハンパじゃない。左のマップを見てくれればわかるだろう。ま、他の3つのダムをクリアして、十分レベルを上げてから来るのが無難だろう。

さて、カードをさしこむメインコンピュータだが、2階の中央部、ちよつと右よりのところだ。はやくダムを開けて、水を流してやろーぜ。

さて、ダンジョンのお楽しみといえば、なんてったってアイテムだ。このグリーンダムには、雪の冠、クレセントギア、せいひつの盾、グリーンスリーブがある。がんばって、集めてくれたまえ。ユースたちはモタビアを水没の危機から救えるか?!

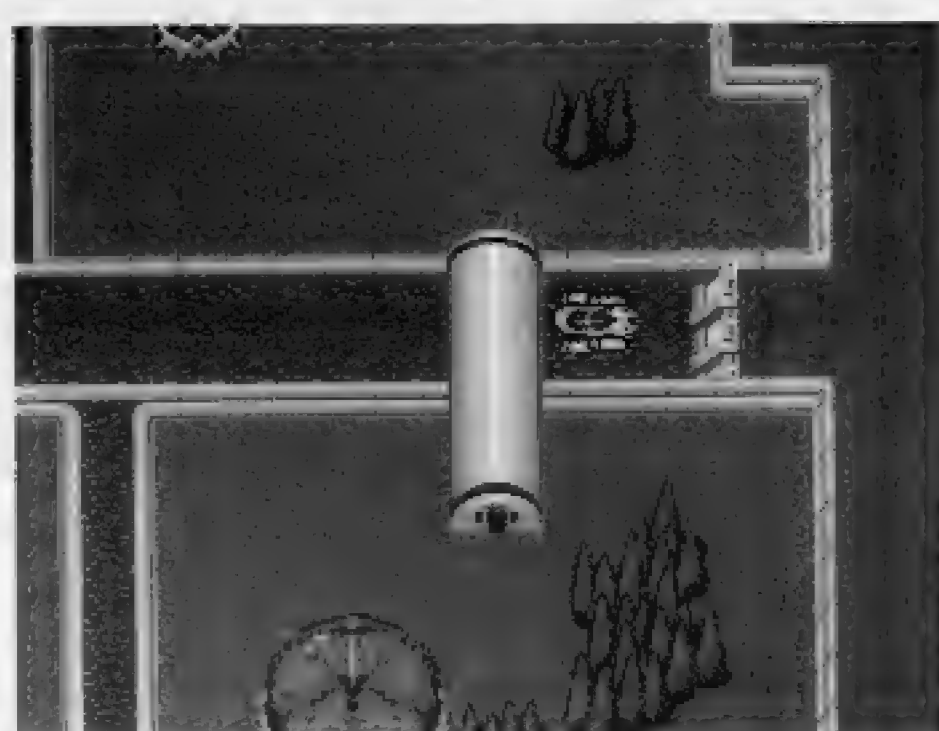
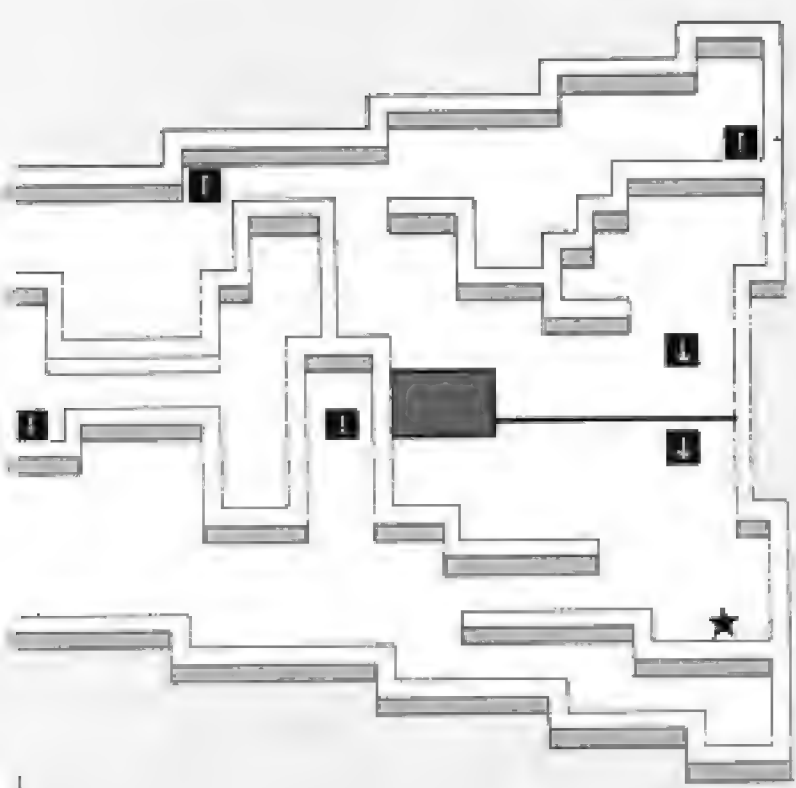
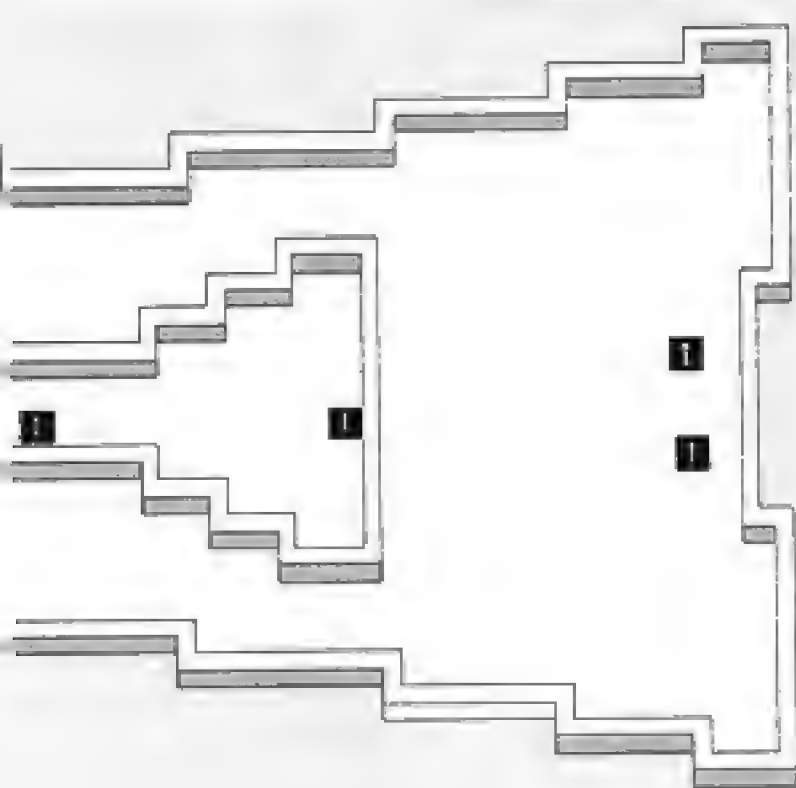


グリーンダムの中は……やっぱり緑色だったりするのだ。

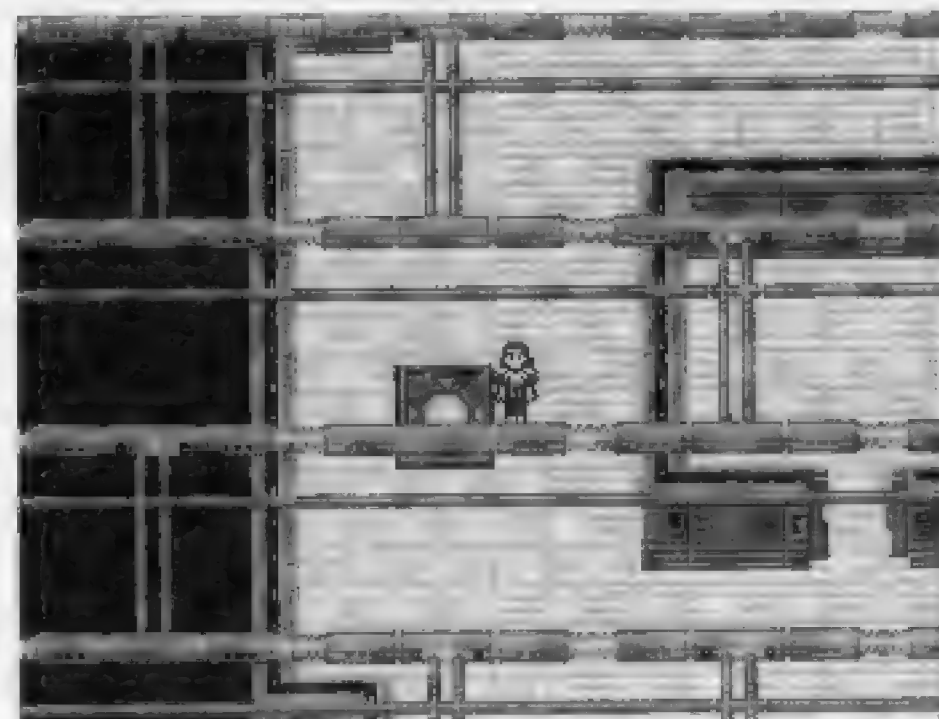


ジェットスクーターでまずグリーンダムへ急行だ!

## グリーンダム

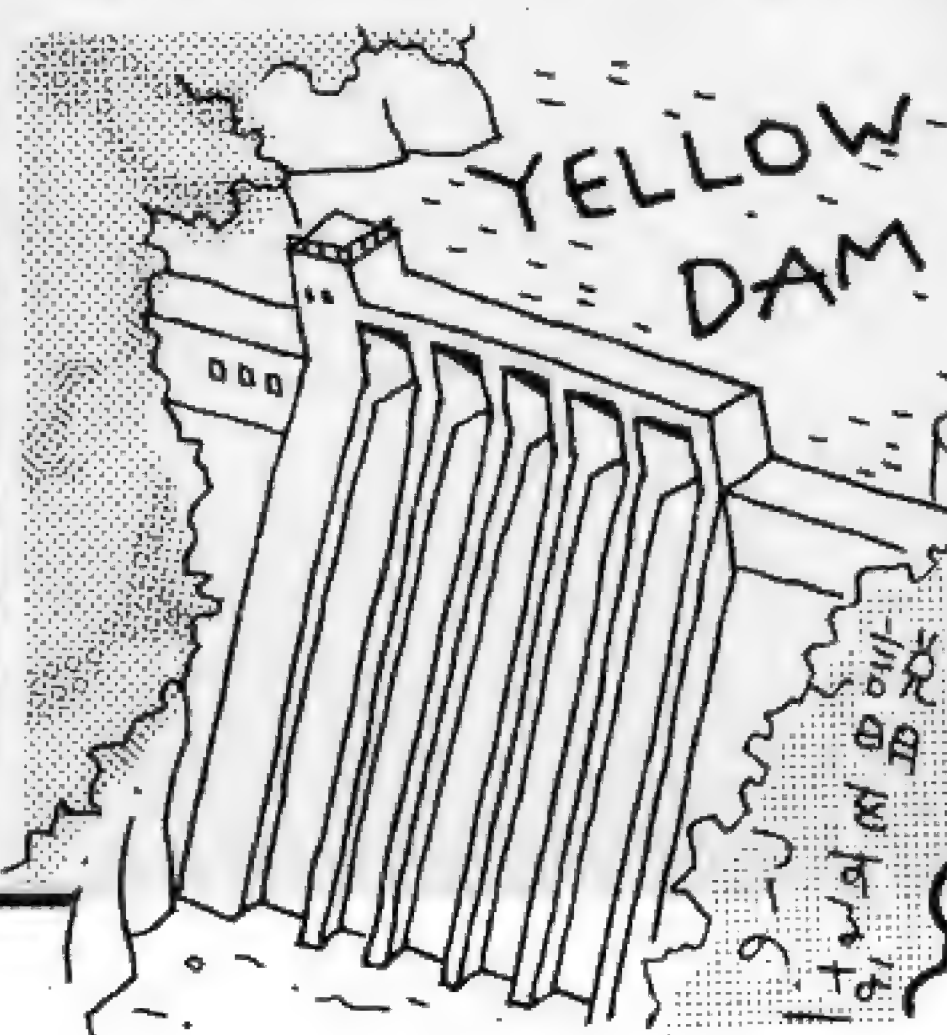


西のダム、イエローダム。今ではなつかしく思われるバイオシステムの近所だったりするのである。



イエローダム内は、セキュリティ・システムの大型メカが待機している。強敵ぞろいだ!

このダムはモタビアの西の川の中ほどにある。高さが4階もあるわりには、それほど難しくはない。2番目くらいに来るのが、ちょうどいいかな。メインコンピュータは4階の中央部にあるぞ。

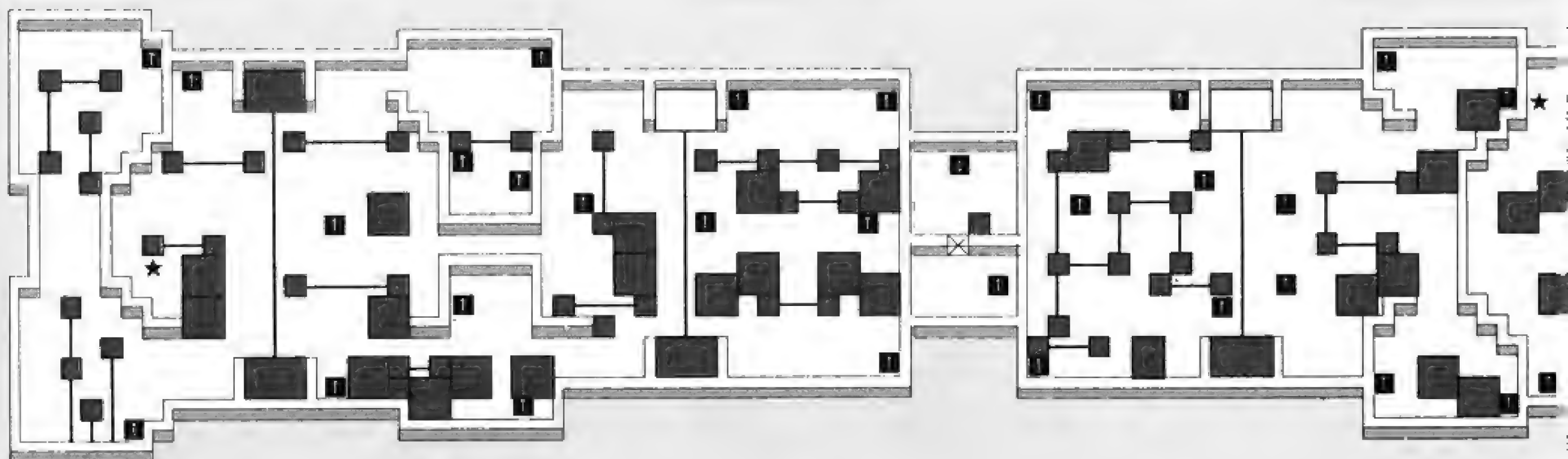


## イエローダム

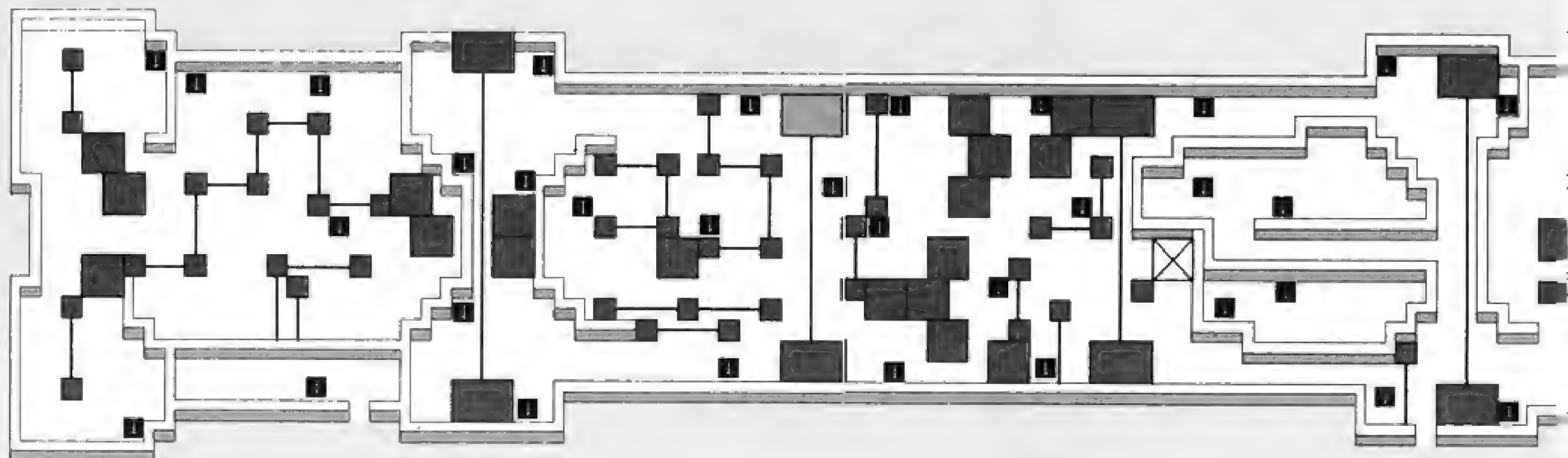
これはきいーい



1F

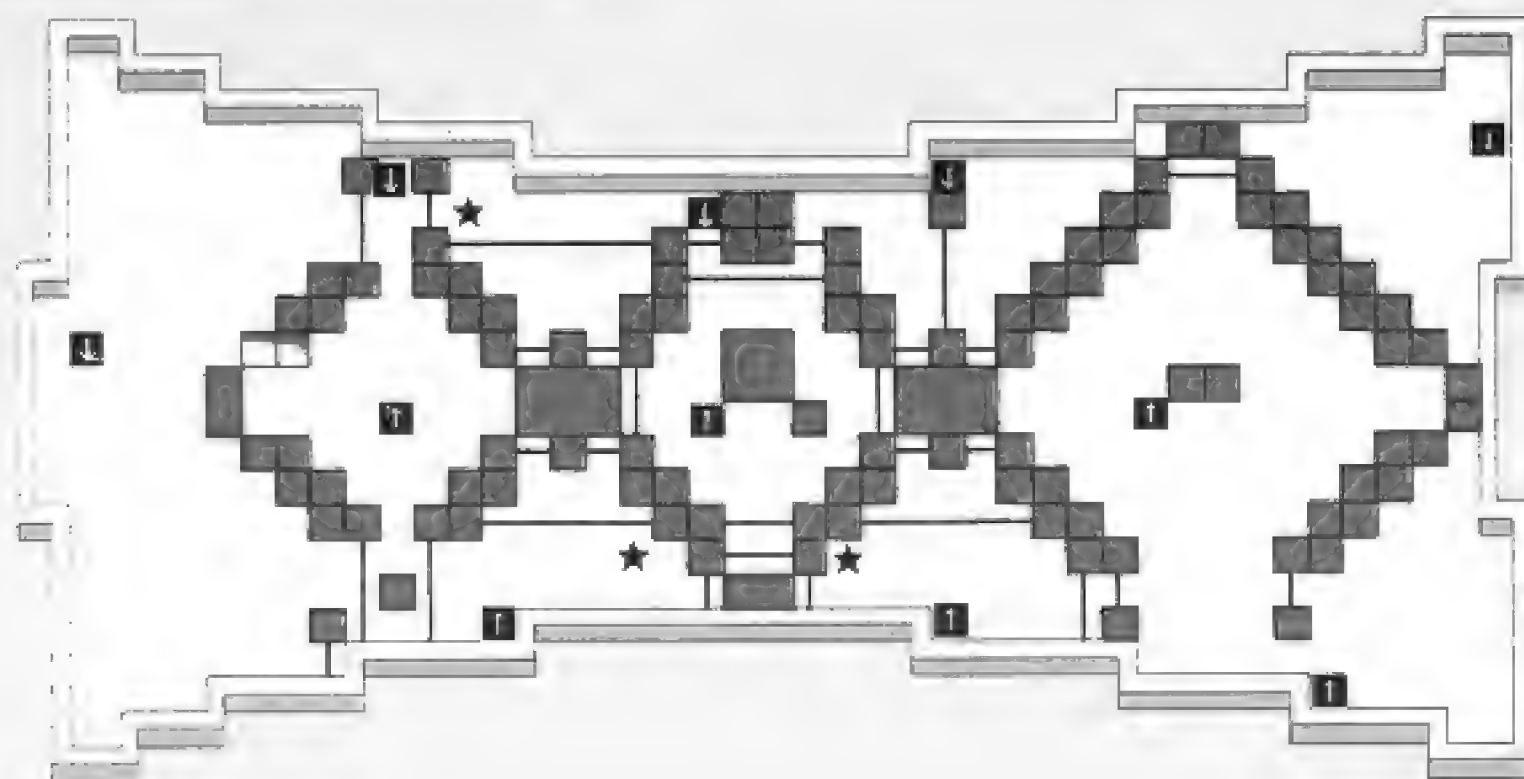


2F

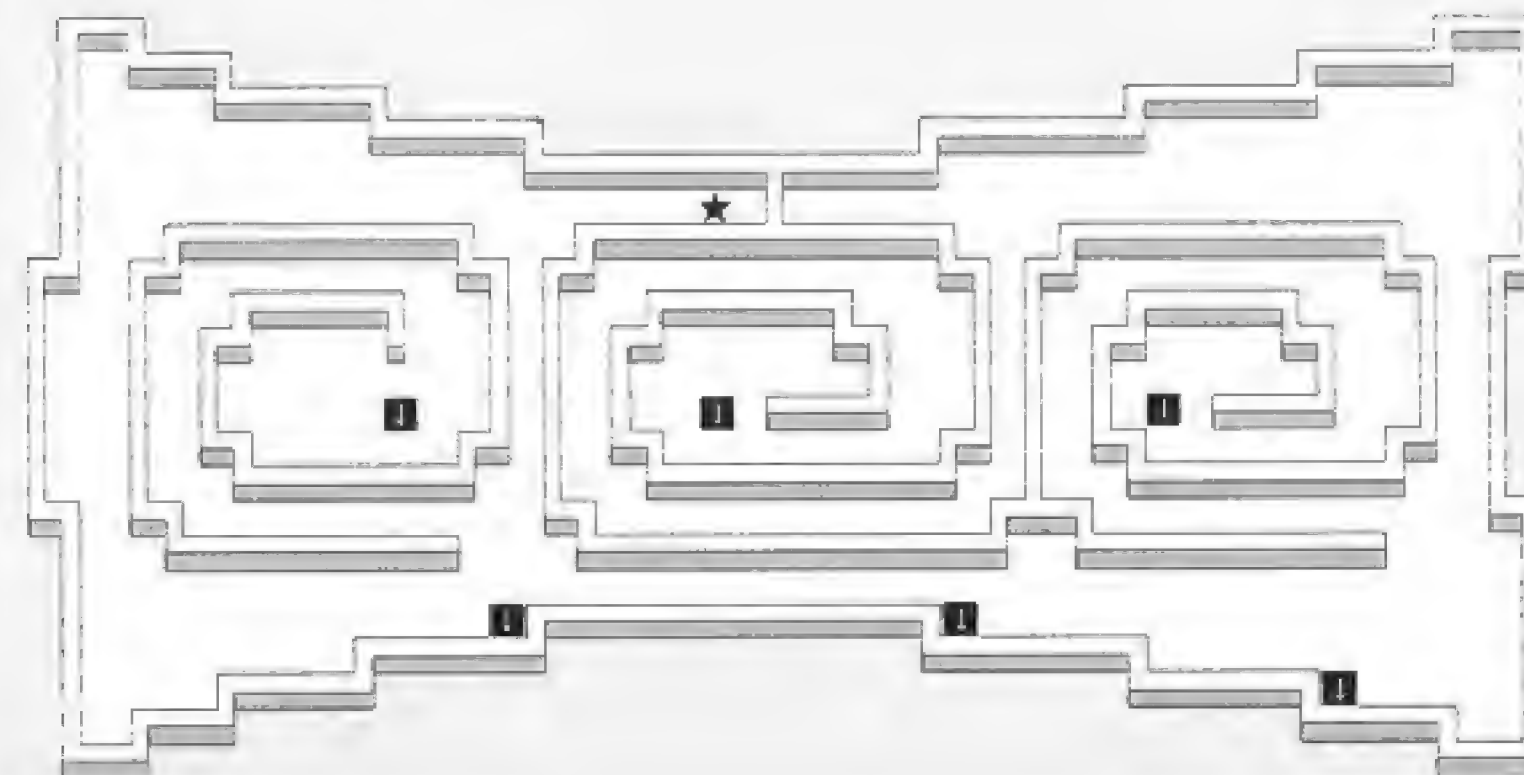


★コンテナ

3F



4F



★コンテナ

1F



2F



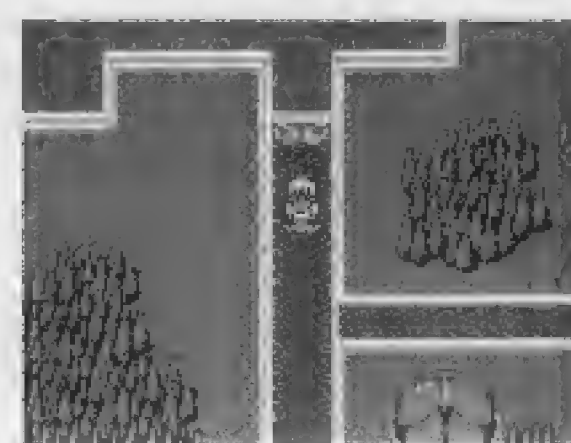


# 4大ダム 開放作戦2

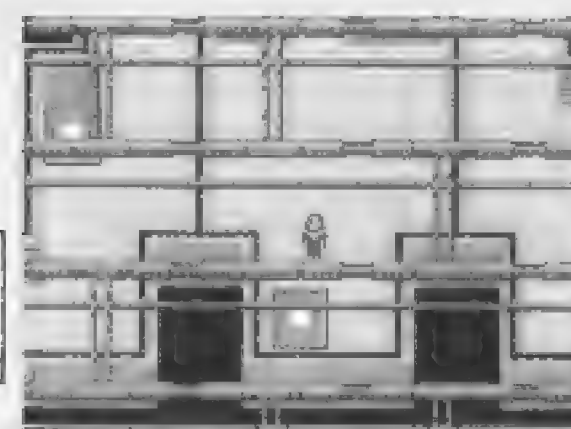
## レッドダム

ちよつと変わった構造をしているのが、このレッドダムだ。モタビアの南の川の中ほどにある。構造は複雑でも中身は簡単だ。一番、楽なダムじゃないかな。メインコンピュータは2階の中央部だ。

このダムでは、怒りの剣、ファイアスライサーが手に入る。これも、がんばって探そう!!

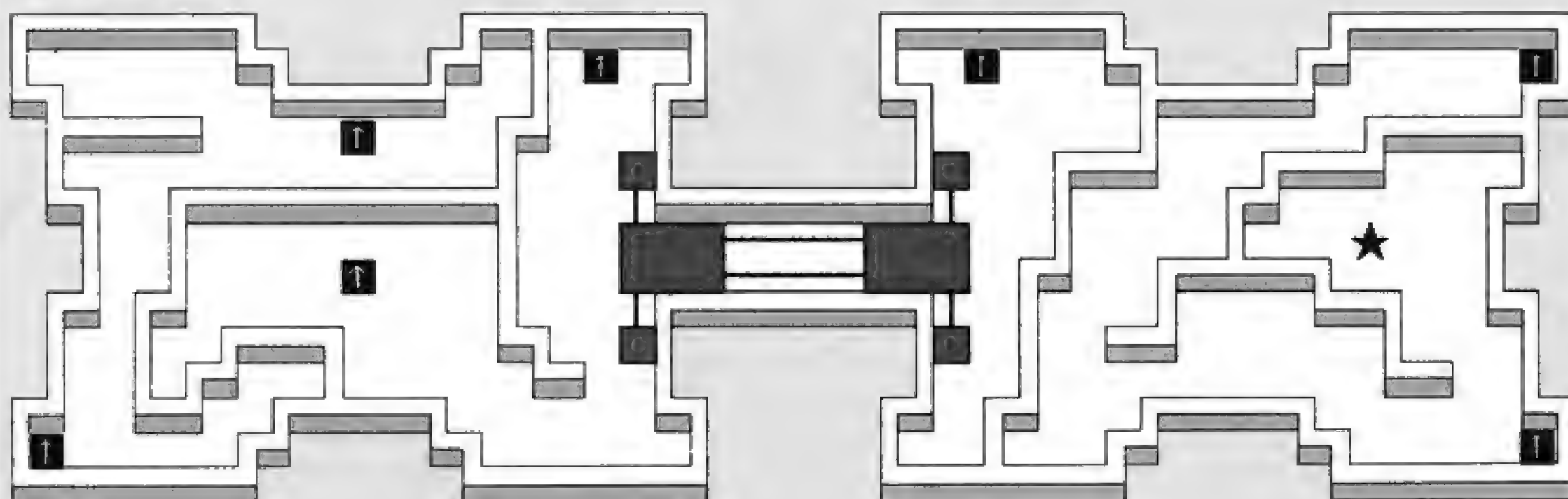


北にあるダム・レッドダム。やっぱり赤いのだ!

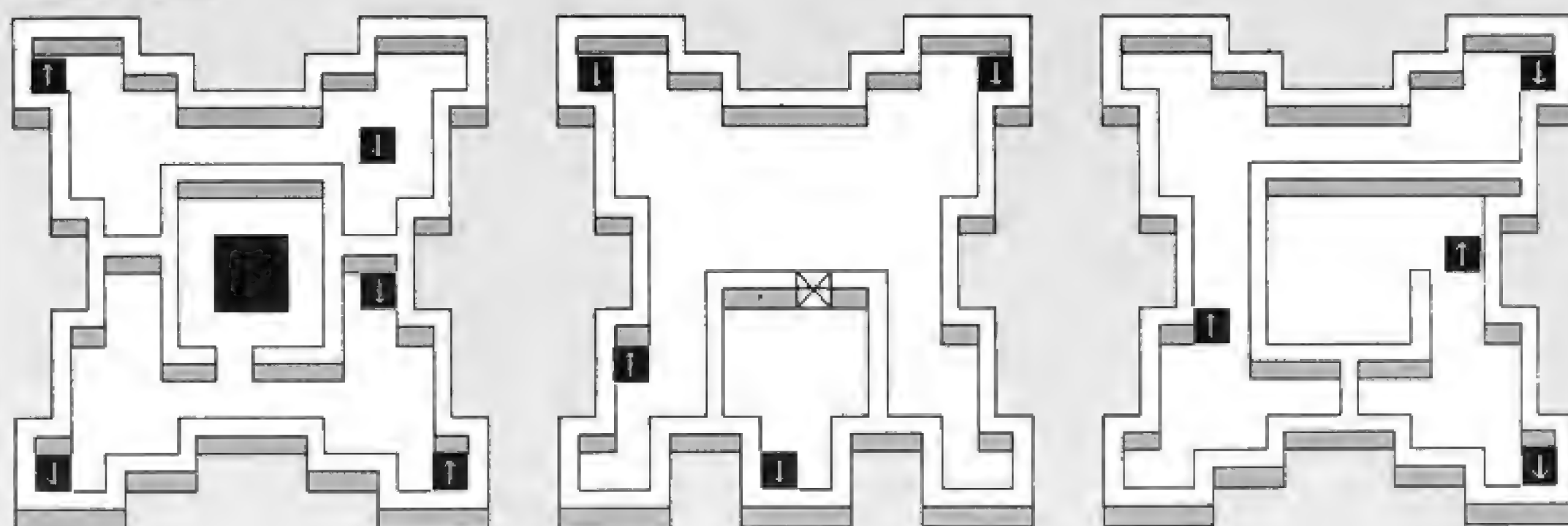


モノクロなのが残念。中はレンガ造りのようにきれいな赤なのだ。

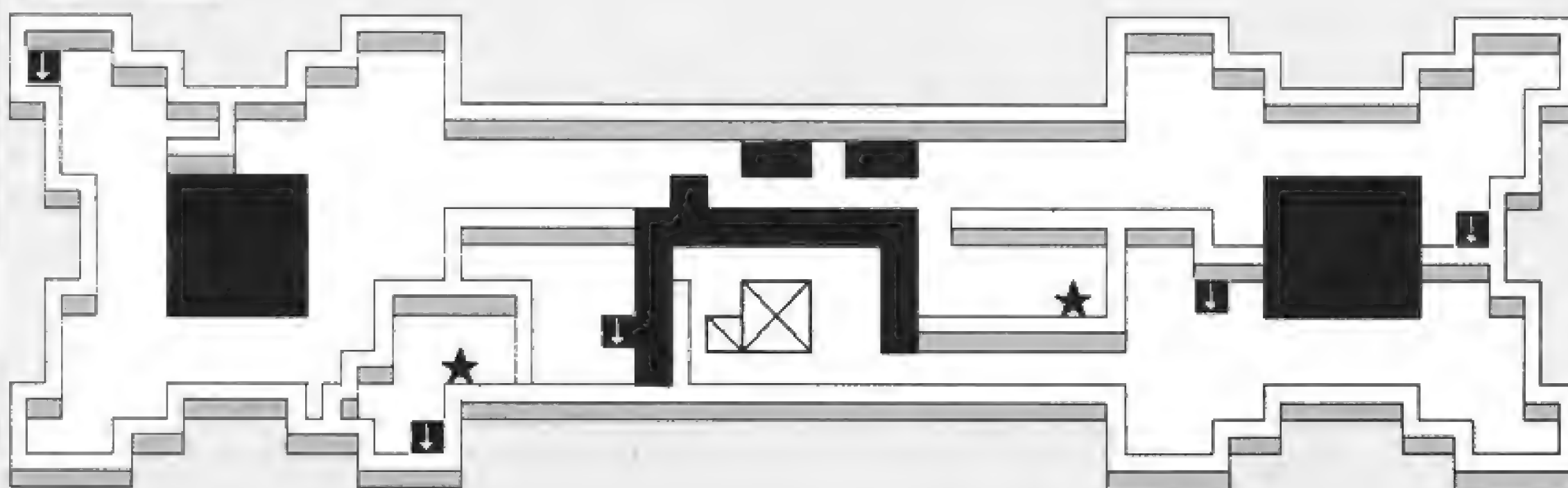
B1



1F



2F



★=コンテナ



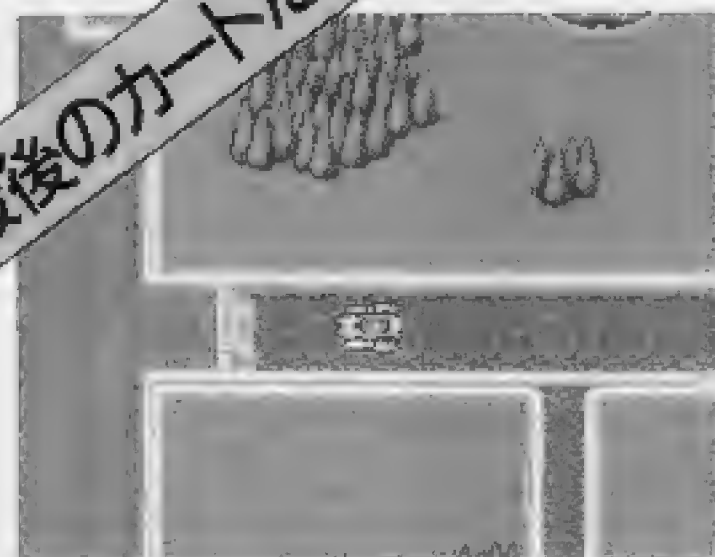


# ブルーダム

さあ、いよいよ最後のダム、ブルーダムだ。モタビアの東の川の中ほどにある。5階建て、という超高層(?)ダムなので、自分の今いる階が何階なのか、忘れないようにしよう。ここのメインコンピュータは5階にあるぞ。

このダムでは、虹のバンダナ、ストームギアが手に入る。吹き抜けがあったりして、ここでアイテムを見つけるのは、ちょっと頭を使うぞ。

最後のカードだ!!



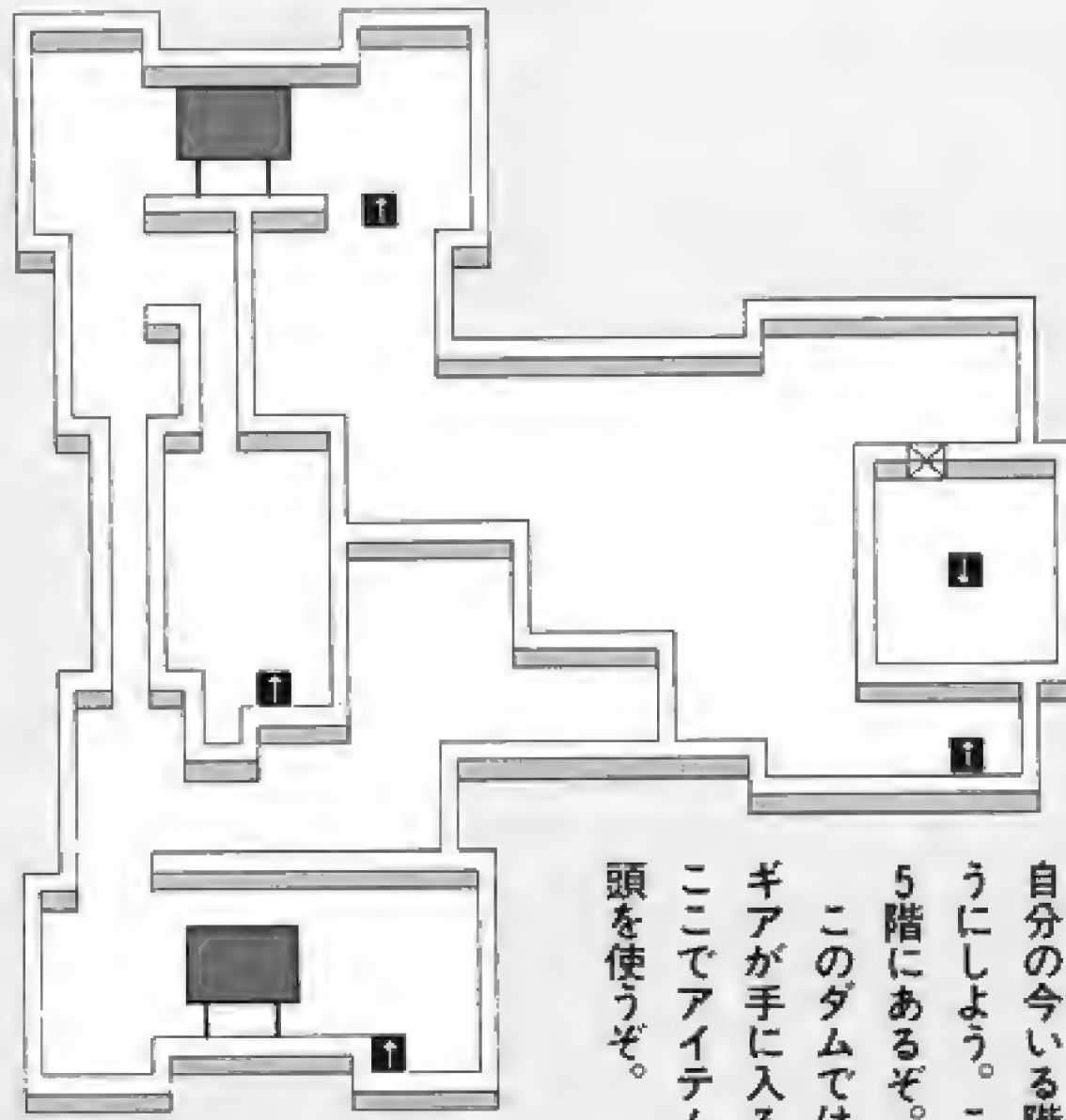
ついに残すダムは、ブルーダム1つだけになった。こいつを解放すれば、バセオ水没の危機は回避できるはずなのだが……。

★=コンテナ

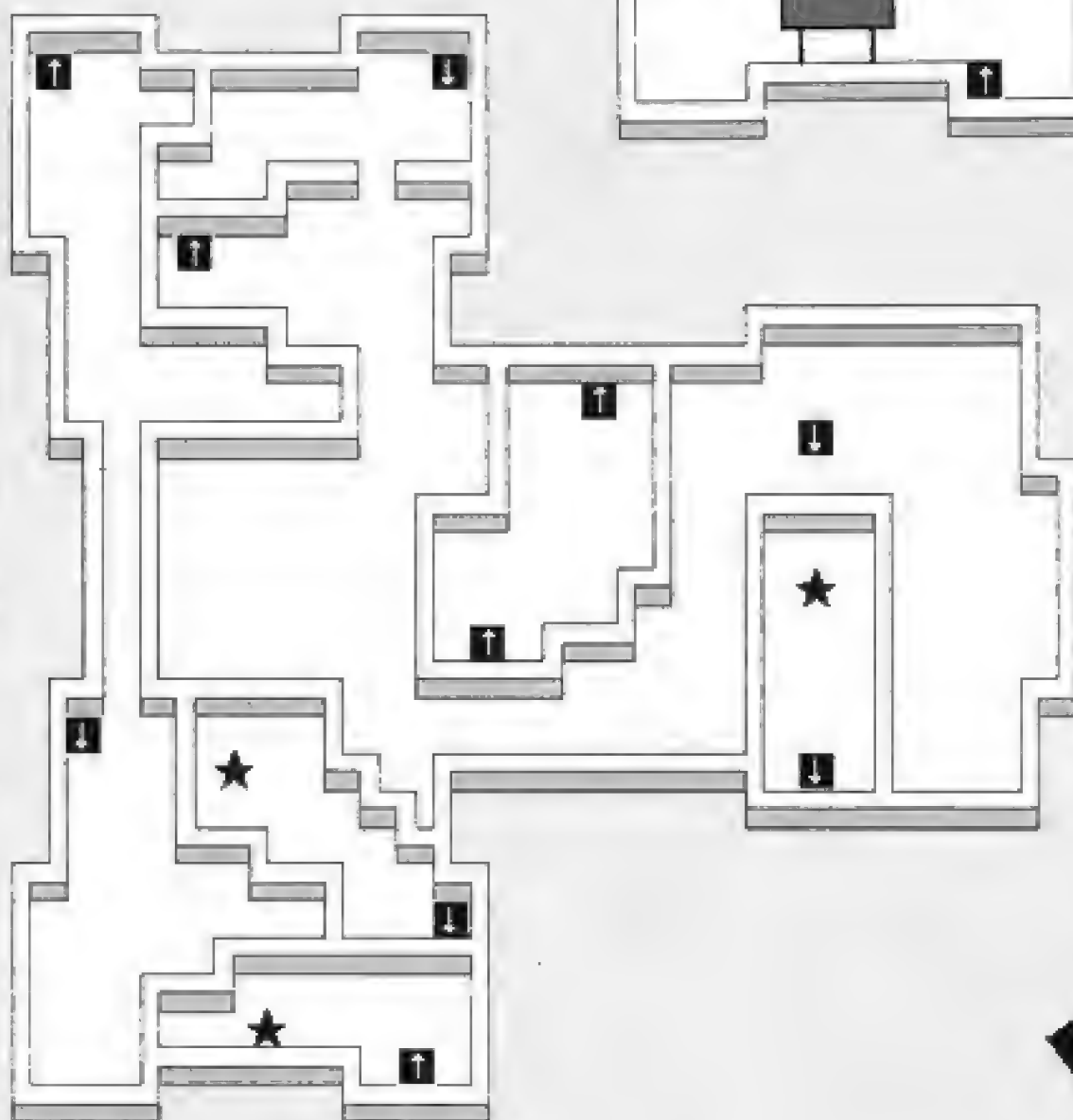
2F



1F



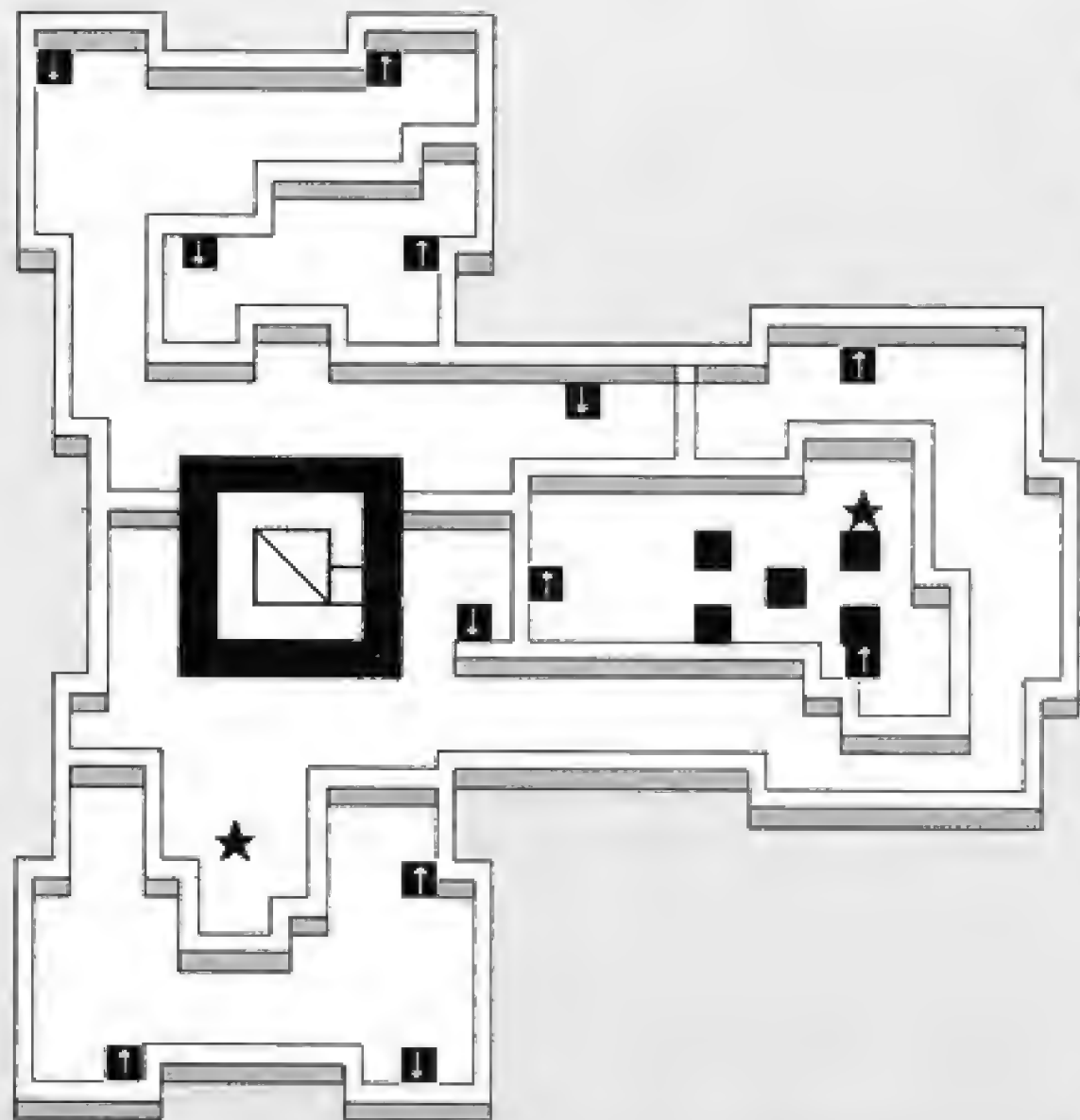
3F



4F



5F

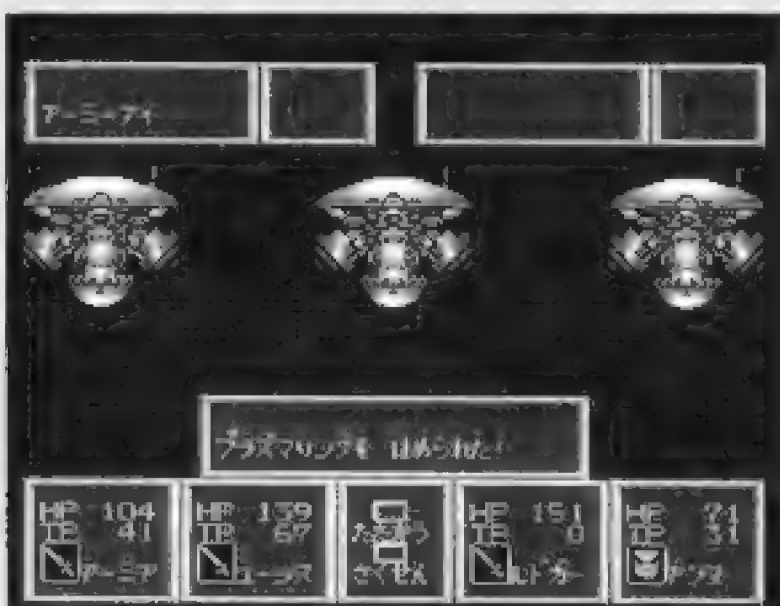




# 虚空の 流刑衛星

## ユース捕まる!!

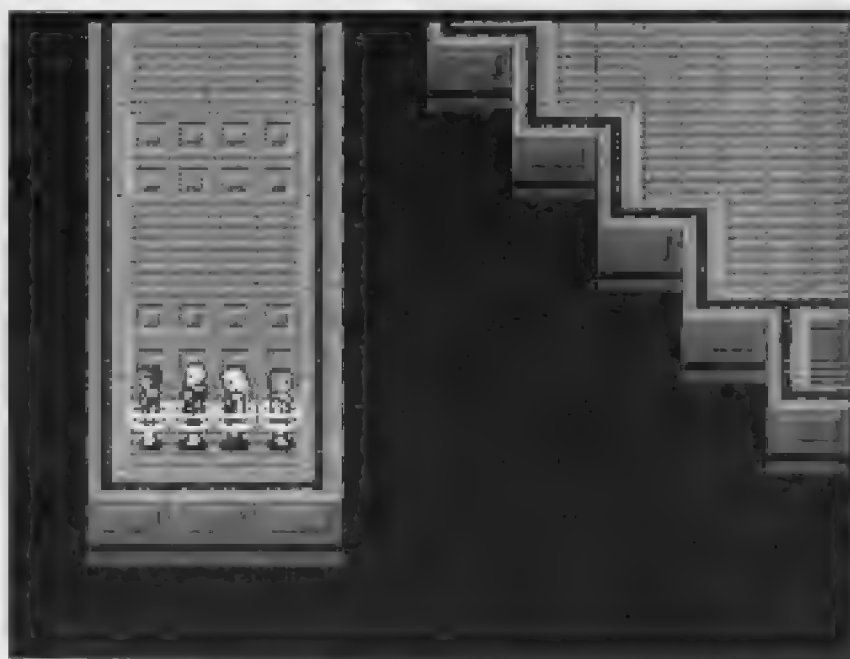
最後のメインコンピュータにダムカードを挿入し、ぶじ4つのダムを開放したユースたちの前に強敵が現れた。アーミーアイの小隊3機だ。ユースたちはさっそく応戦した。しかし、いくら攻撃してもまったく破壊できない。すると突然、アーミーアイがプラズマリングを発射した!! ユースたちは、ついに捕まってしまう!!



絶対に負けないアーミーアイ。こいつは、一種のイベントですから勝てなくてトーゼン。しかしリングをはめられる瞬間は屈辱だよな。

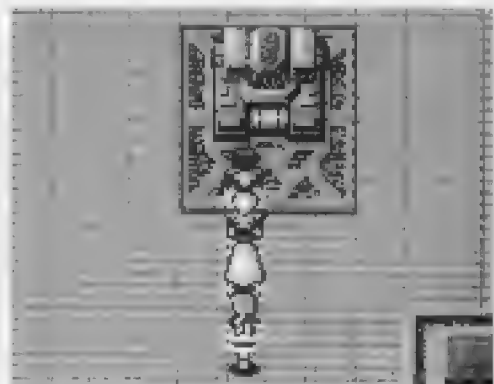


## ガイラ



プラズマリングをはめられ、すべての武器を取り上げられてしまったユースたち。身につけているのは囚人服だけ。おのれ、これが主役に対するあつかいかよ。

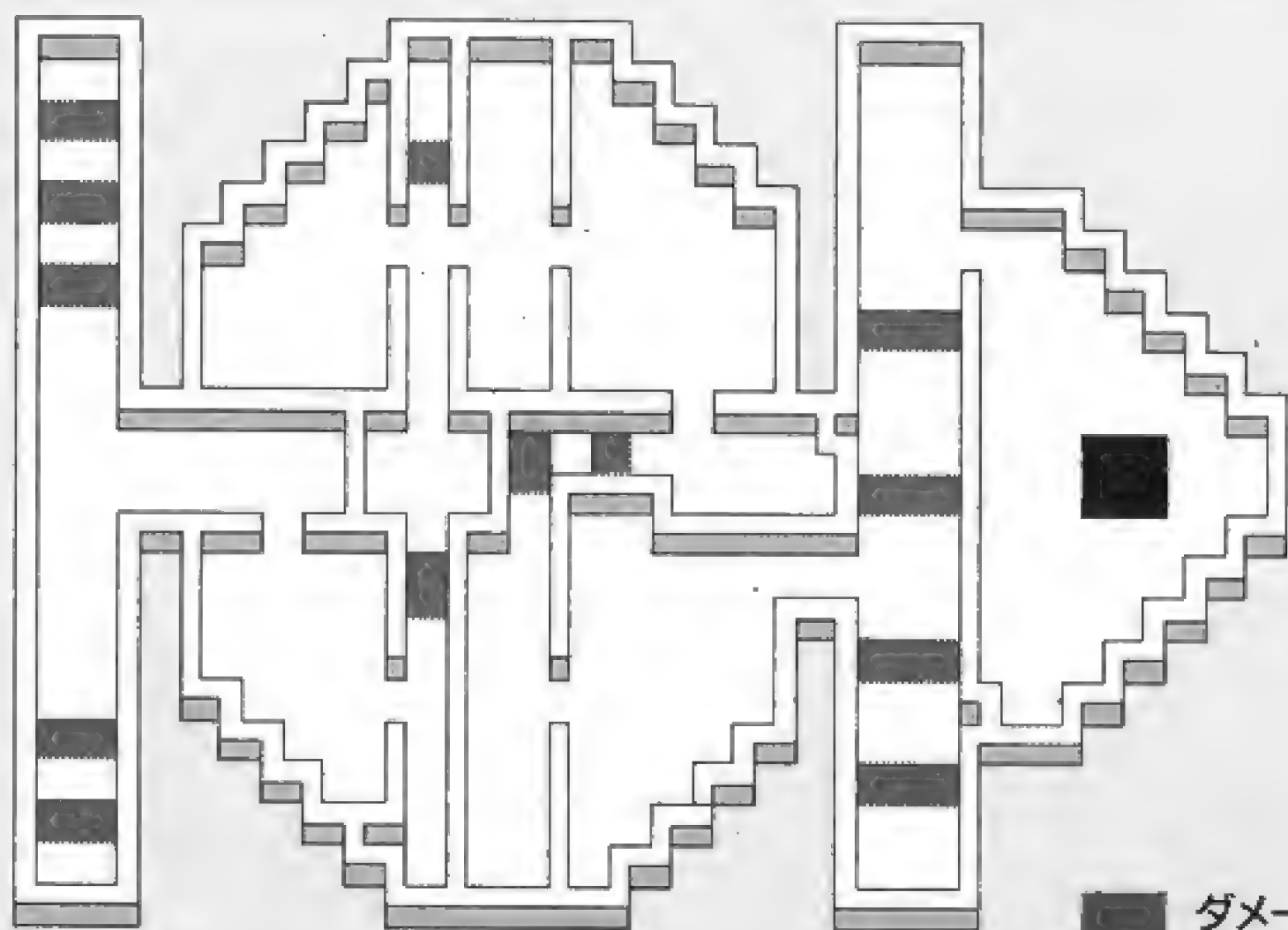
制御装置のディスプレイに表示されたデータは恐るべきものだった。ガイラが落ちる……!?



ポリツァISSやトレーサーの追撃をかわしつつ、ようやく制御装置にたどり着いたノ



突如、響きわたるエマージェンシー・コール!! いったい、何が起こったんだあ!?

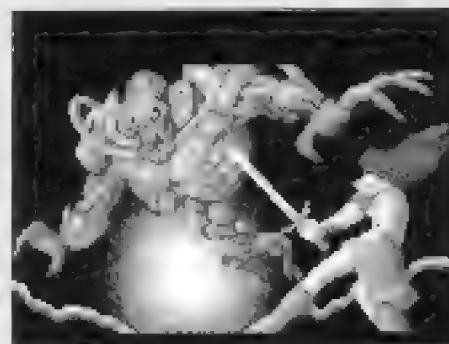


ダメージを受ける

## 宇宙の牢獄

囚われの身となったユースは不思議な場所で目を覚ました。どこからか声が聞こえてくる……「ココハガイラトイウ、シンコウエイセイダ。ソトハウチュウダ、シケイニナルノヲ、ココデマツンダナ」  
大変だ、なんとか逃げなければ!!  
その時、大きなショックがガイラを揺るがした。コンピュータの前でユースは、ガイラがバルマに落下中であることを知った。落下の衝撃に襲われ、ユースたちは再び意識を失った。

## 悪魔の心……

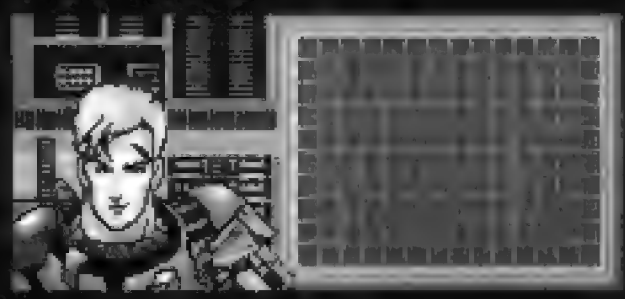


ユースは夢を見ていた。……また、あの夢だ。これは、いったい……

「たすけて……」少女が叫んでいる。しかし、僕は何もできない……

## 宇宙海賊タイラー

気がついたかい? 俺はタイラー。宇宙海賊だ。俺はマザーブレインにがんじがらめにされてる暮らしが嫌でバルマを抜け出したんだ。君らはガイラに閉じこめられていたんだ。ちやうど近くを通りかかってよかったよ。君の仲間たちも今、再生装置にかけている。じきに目が覚めるだろう。それにしてもひどい目にあったね。とりあえずバセオまで送ってあげよう。君たちの荷物はとりかえておいたよ。あっそうさだ。君たち、デソリスへ行ったかい? 確かあそこには、マザーブレインがもつとも苦手とする力をもった人物がいるという噂だ……。



きかしたかい?  
おれは タイラー。宇宙海賊だ。  
おれは マザーブレインに がんじがらめにされてる  
くらしが いやで、逃げる 暇があったんだよ。

宇宙のもくずと消えるかと思われたユースたちを救ったのは、宇宙海賊タイラーだった。彼の情報が新展開を呼ぶ!!



# デズリスへ

## 翔べ

### 最後の宇宙船

ユーシスたちはタイラーにモタバアに連れてきてもらった。彼に札を言っ別れたユーシスたちはパセオに向かった。総督に会ってすべてを報告しよう……。だが、ユーシスの脳裏にうかぶのは、タイラーに見せてもらった、バルマの最後だった。ガイラが落下、撃突したために、バルマ全土が壊滅してしまっただ。何が原因だったのか、まったくわからない（モタバアを破壊させようとした意志と同じものによるのだろうか?）。とりあえず総督に会ったら、すぐデズリス星へ行こう。マザーブレインのもつとも苦手とする力をもつ

デズリス星へ旅立とうとするユーシスへ総督は、一機だけ残っていた宇宙船をプレゼントしてくれる。世話になりっぱなしですね。



10年前の宇宙船事故により宇宙航行は禁止されていた。だが、ここモタバアの首都パセオには、禁断の宇宙船がたった1機だけ残されていたのである。さあ、デズリスへ出発だ!

## THE LAST SPACE SHIP

## 未知の世界へ



パセオのセントラルタワーから飛び立つ宇宙船は、一気に大気圏を通過し、目的地の地・デズリスへと向かった。最後の機とはいえ、その性能はすばらしく、わずかな時間感で惑星間の航行を可能にしている。左の連続写真で、そのスピーディな演出を味わっていただきたい。

た人物、ひょっとしたらその人物こそが、すべての糸を操っているのかもしれない……。『よく戻ってきた。心配したぞ』パセオにたどりついたユーシスたちは総督に事の顛末を報告した。『なんだと? 休む間もなくデズリスへ行くというのか……そうか。よくよく考えてのことだろう。ならば、屋上にあるスペースシップを使うがよい。だが、君たちの疑いは晴れていない。バルマのこと

で、いつそうやつきになっている。気をつけるんだぞ』ユーシスは総督の心づかいに感謝し、セントラル・タワーの屋上に上がった。するとそこには、モタバアに唯一残る宇宙船があった。フル・オートマチックなので、誰にでも操縦できるタイプだ。ユーシスたちは船に乗りこんだ。『必ず、すべての謎を解いてみせるぞ……!!』

## 禁じられた宇宙航海

デズリスへと向かう船の中で、ユーシスはピアタの街のことを思い出していた。かつて、ピアタの近くにはスペースポートがあり、デズリスやバルマに向け、ひっきりなしに船が飛びたっていた。しかし、10年前の事故以来、宇宙は海と同じくマザーブレインによって、立ち入ることを禁じられた空間になってしまったのだ。『……でも、タイラーみたいな人もいたっけな……』



ろうか……。そういえば、その事故が起こったのはデズリス、これから行く星の上空だったという。いったい、あの星には何が待っているのか。船は静かに、デズリスへの降下を開始した。



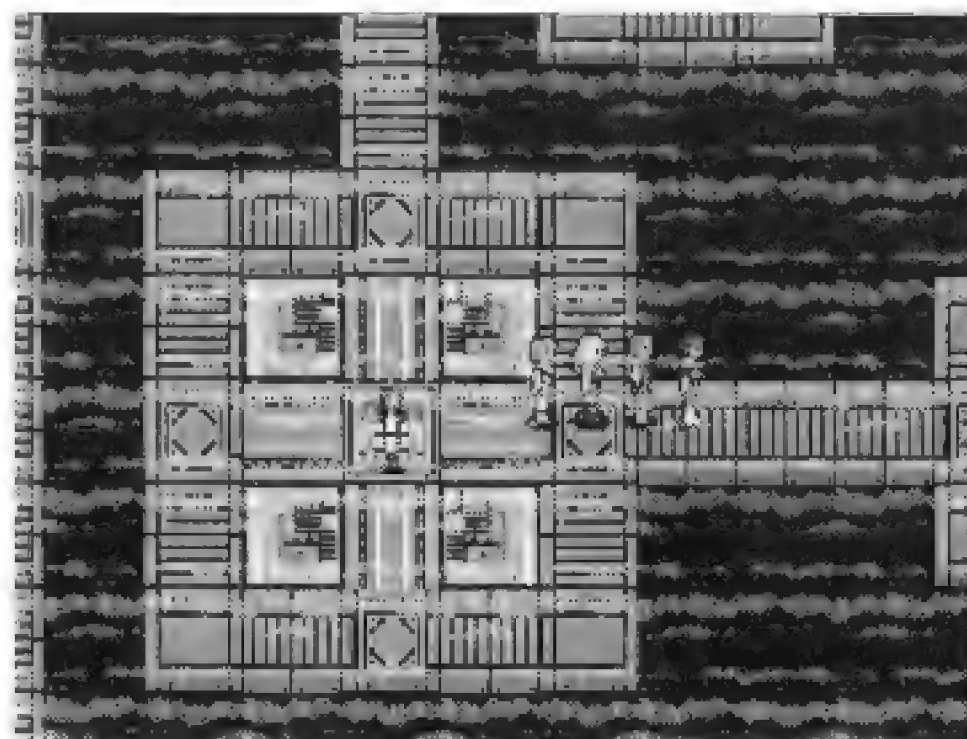


# 死の街 スクレ

宇宙船から降りたユーシスたちは無人の街にいた。地下2階までの大都市であるにも関わらず、どこにも人影は見あたらない。

ユーシスはそこかしこに放置されている雑誌や新聞から情報を得た。この街の名はスクレ。3年前、この街のBブロックでガス突出事故が起こった。原因は単純な作業ミスだったらしいが事後処理が遅れたため、全市民に退去命令が発令された。ガスには副作用があったのだ。街には勝手な人間たちが残っていた。ペットたちだけが残されていた。

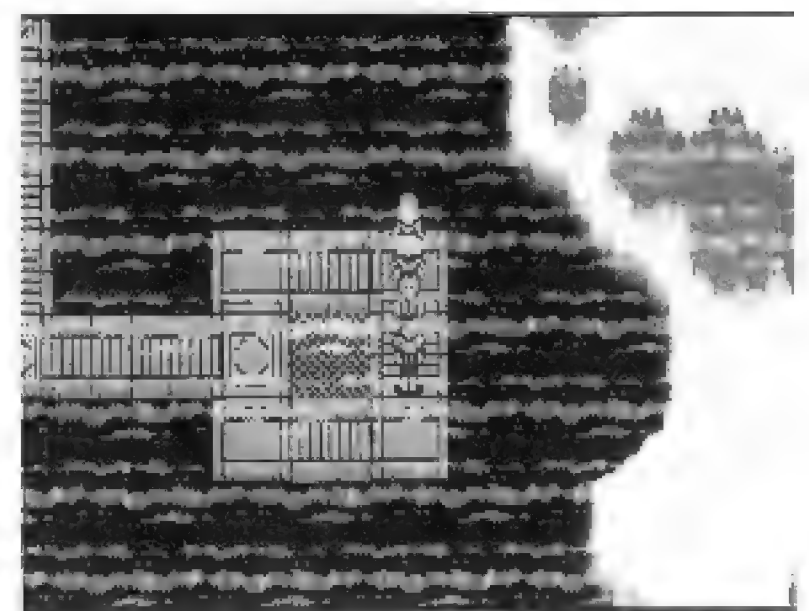
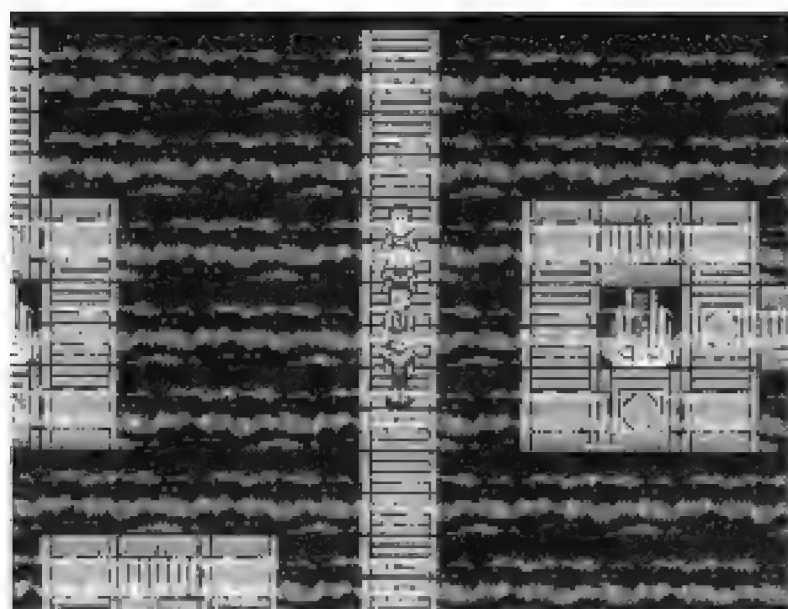
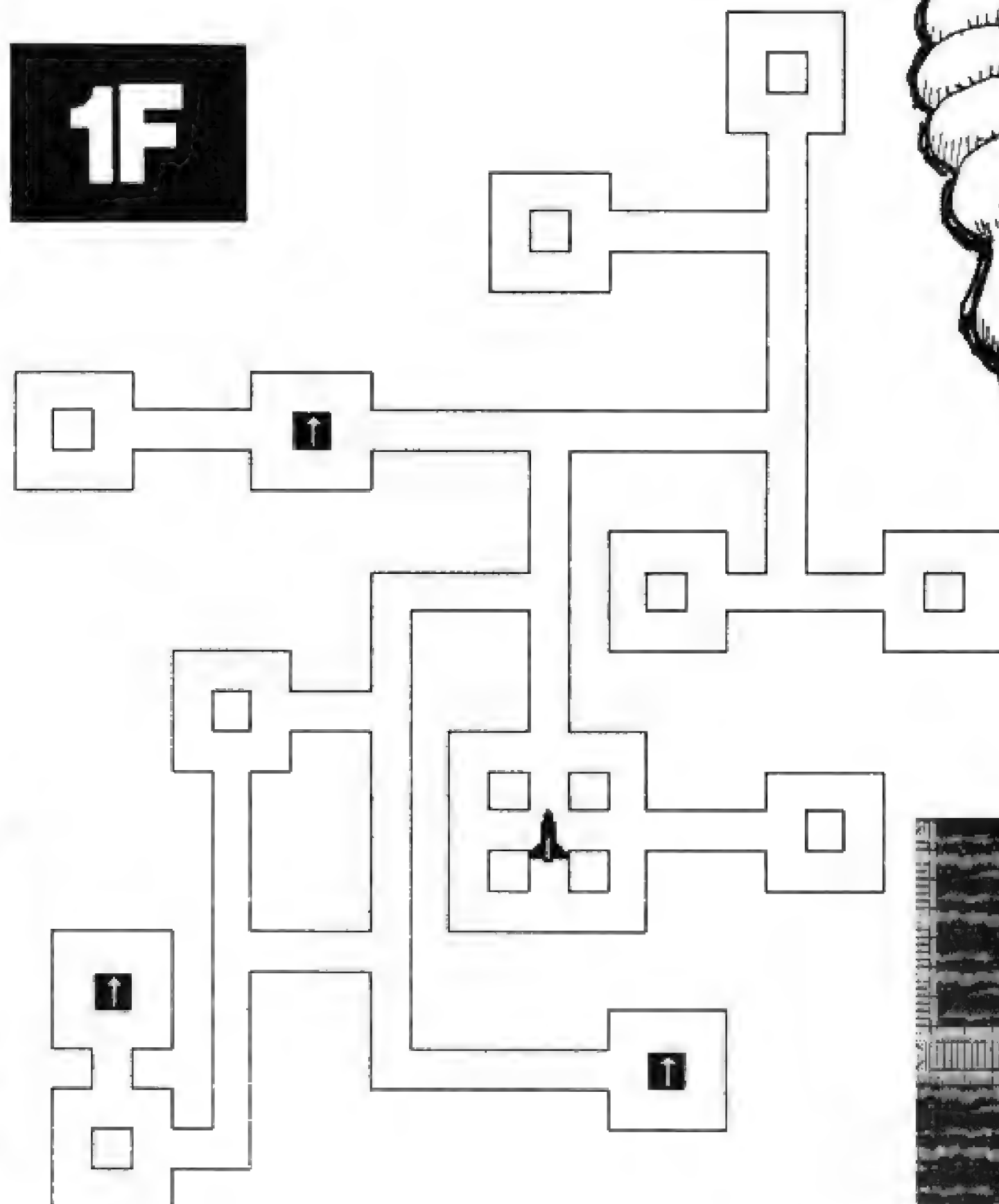
街を歩いていたユーシスたちは、不思議な帽子を2つ見つけた。  
「これはいったい、なんだろう?」



宇宙船を降りたユーシスたちが見たものは、ゴースタウンと化したスクレの街だった。



1F

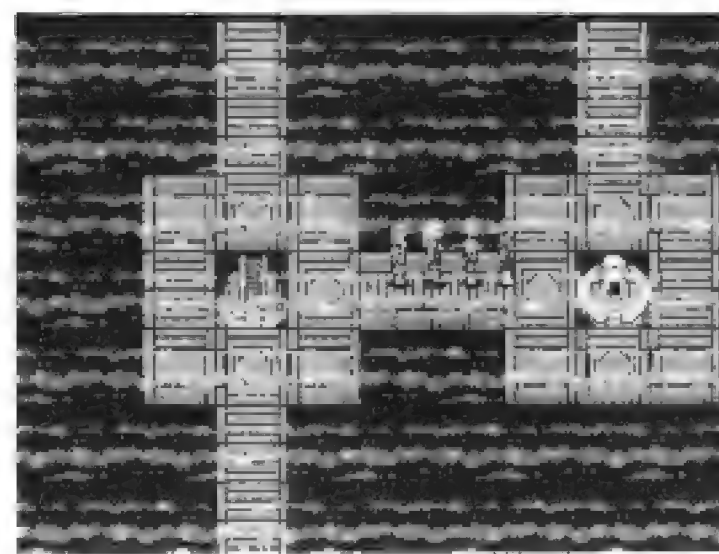




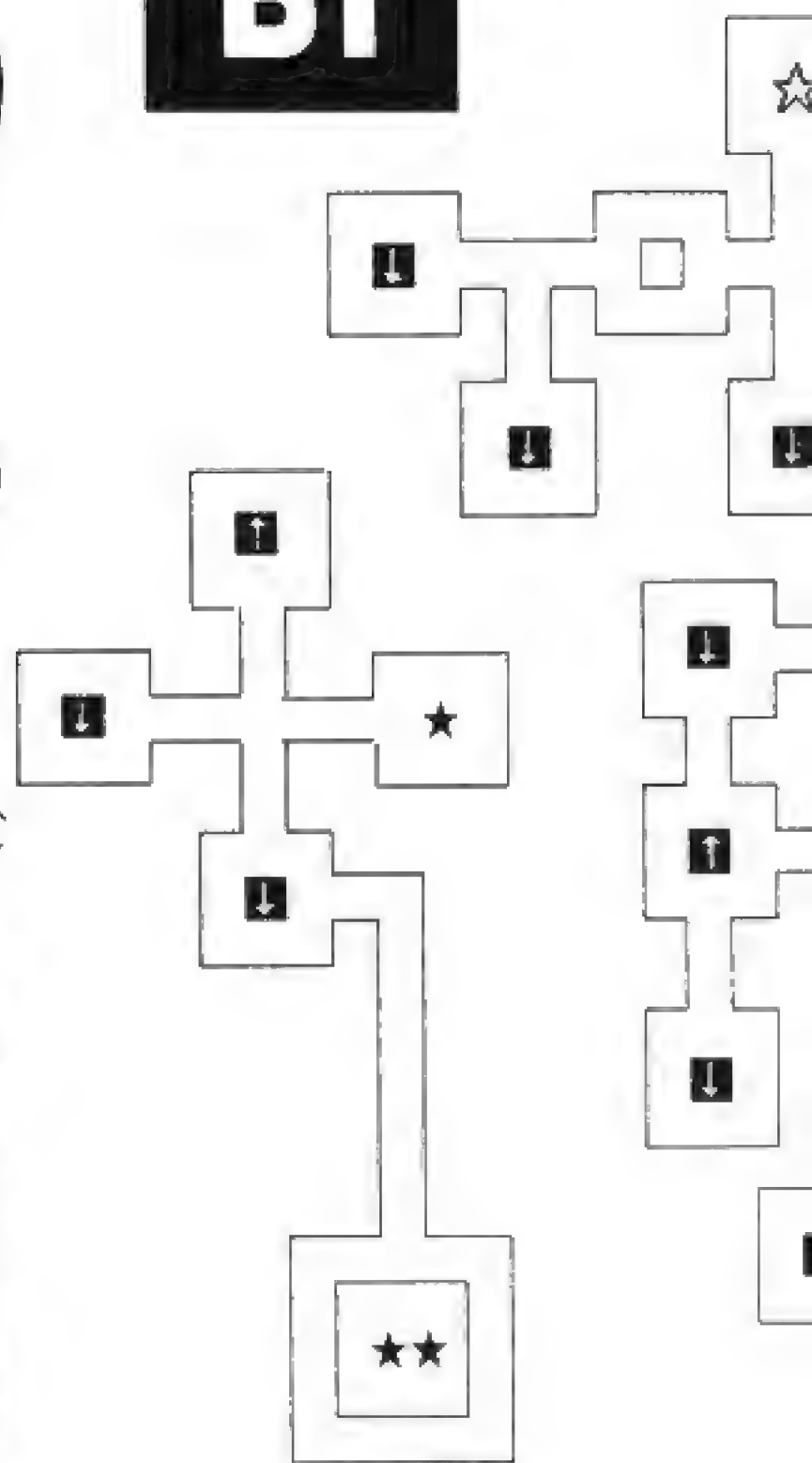
# 不思議な帽子

ユーシスたちがひろったのは、ペットと話をするための帽子、マジックハットと、その類似品マジックハットだった。ユーシスはまずマジックハットをかぶってみた。——バカヤローツ、オマエナシカキライダー、アツチイケー……猫から返ってきたのは悪口雑言ばかりであった。「うーむ、やっぱり、類似品はよくないんだな」

ユーシスは改めてマジックハットをかぶってみた。——昔、私たちは人間に飼われていた。人間がいなくなって私たちは野生の姿にもどった、食物が少なくなつたからみんな生きるのに必死。そうかみんな大変なんだな。おや？ ユーシスの足もとに人なつっこい猫がいた。



**B1**

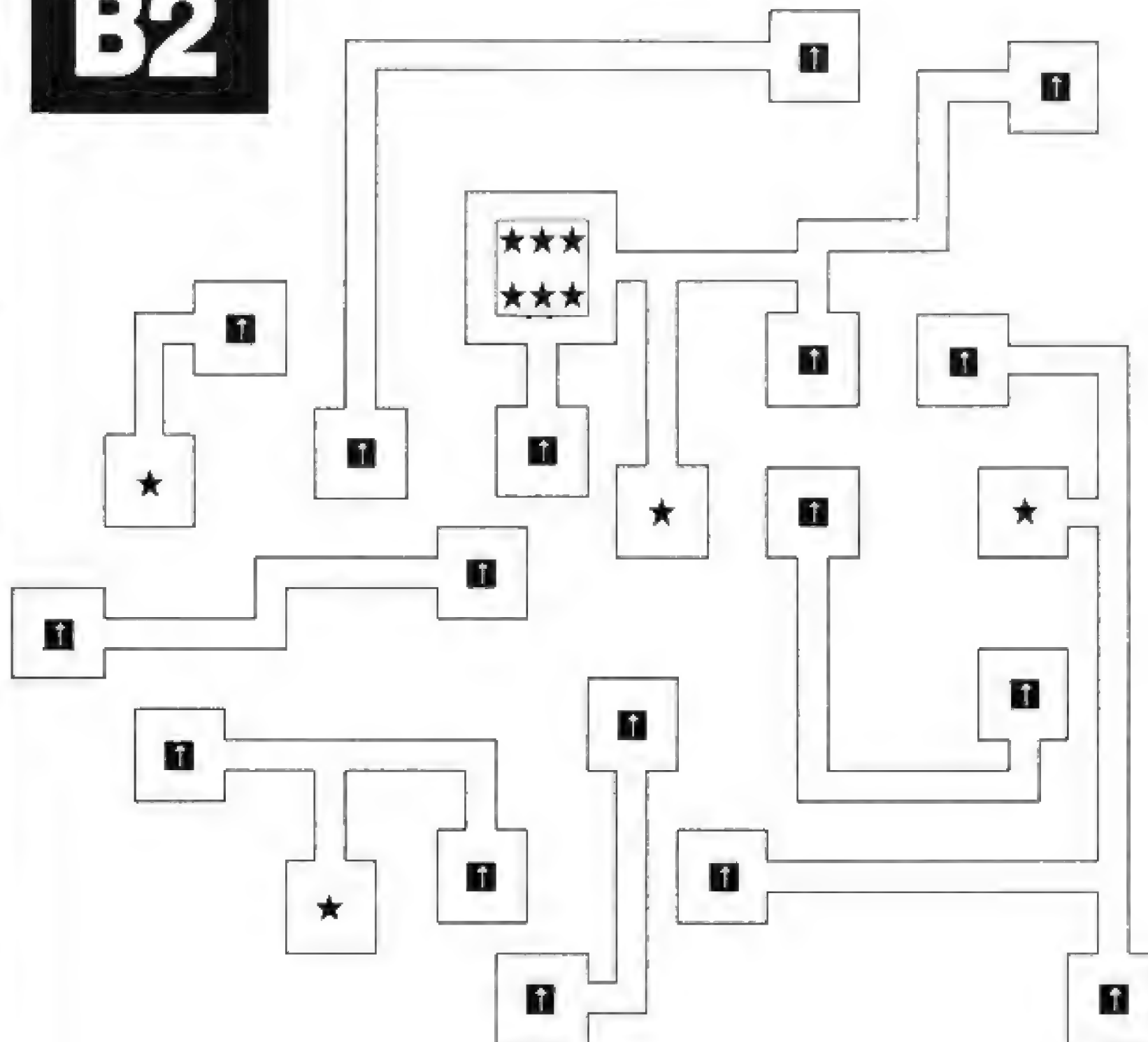


★—コンテナ

# ミヤウ出現!?

ユーシスの足もとによつてきた猫はミヤウにそっくりだった。君はミヤウを知っているかな？ ミヤウは千年の昔、アリサとともに悪魔タークファルスと戦った勇敢な(?)猫だ。同じくアリサとともに戦ったタイロンに連

**B2**



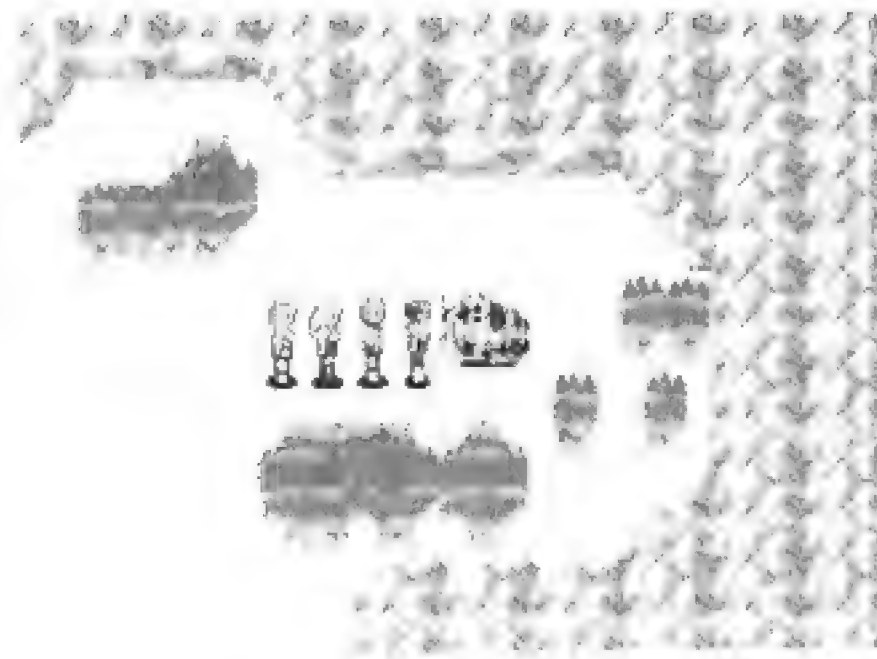


# 氷の星を行く

## デゾリアンから 情報入手

スクレを後にしたユーシスたちは、この地の原住民デゾリアンたちの村をたずねることにした。彼らだったら、タイラーの言っていた謎の男について、何か知っているかもしれない。

最初にソーサという村をたずねたユーシ



無人の街スクレを後にしてユーシスたちは他の都市を探索することにした。厳しいデゾリスの環境にも耐えうるモンスターは、モタビア産のものとは比べものにならないほど強力だ。



デゾリスの都市は、どこもデゾリアンばかり。残っているのはクローンラボのばあさんぐらい(このばあさん、じつは男らしい。ドシェ——ッ)。モジックハットの出番だぜ。

スたちであつたが、デゾリアンたちはいくら話しかけても返事をしてくれなかった。もしかしたら、言葉が通じないのかもしれない。ユーシスはマジックハットもかぶってみた。

「オラたちはデゾリアン。アルゴルで一番いい男!!」

……いくら、話しかけても意味ないことしか話してくれないな。それに、何かお店の値段もやたらと、高いようだし……。

ユーシスはだめでもともと、という気分であつた。モジックハットをかぶってみた。すると……

「この町はソーサって、言うんズラ」  
「やった! 話を通じたぞ。よし、いろいろ聞いてみよう!!」

モジックハットをかぶって話しかけると、彼らはおどろくほど、おしゃべりが好きなようだった。

「オラたちはバルマの人が捨てていった街に住んでいるんズラ。文句あつか」

「こうして狩りをしながら、のんびり暮らすのが、一番いいズラ」

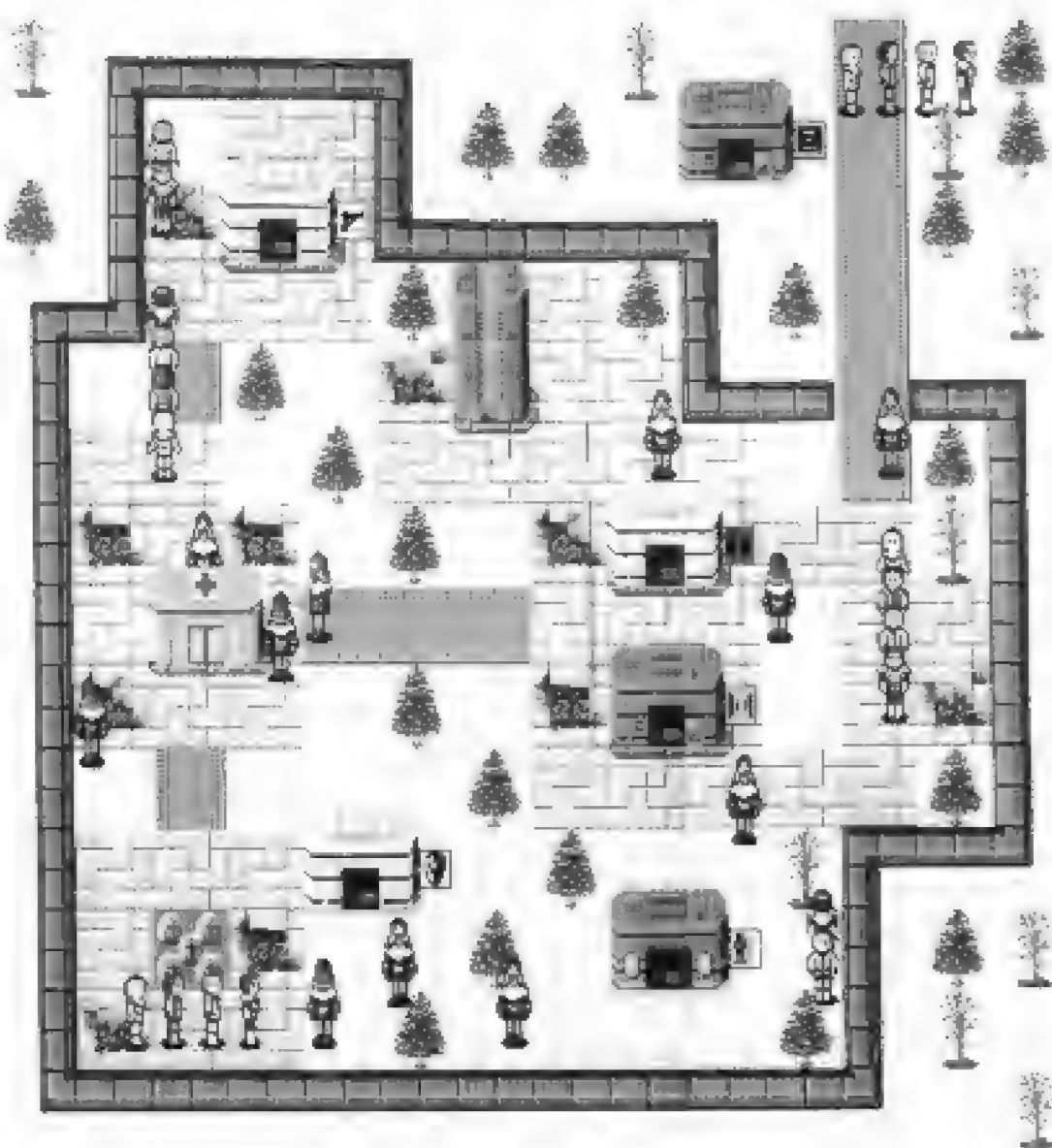
「おや、あんた珍しいねえ。どこから来たんズラ?」

「バルマの人たちが毒ガスをこわがってたけど、オラたちはなんともないズラ」

「日蝕の日に事故がおきたのは、バルマの人がお祈りをしなかったからズラ」

「イクリプストーチを大事にしないからバルマの人に神様のバチがあつたんだ」

「イクリプストーチ? いったい、なんだろう? どうやら、デゾリアンもよくわかっていないようだった。」



## MENU

### ウェポン ショップ

ヒラミックス	3200
レーザーナイフ	4400
ラゴニアスカー	16800
ラゴニアスライサー	24800
レーザーショット	6200
アイスキャノン	32000

### アーマー ショップ

ラゴニアア	28000
ラゴニアフュリア	36000
アイスリバー	180
ハイルザムブーツ	9800
ヒラミックス	9700
ラゴニアールド	13000

### アイテム ショップ

モノバイ	20
たびのオカリナ	130
	0
	0
	0
	0



# リユオン

「この街はリユオンって街ズラ」

「バルマの人たちはデソリスに来て、ラ  
コニアをほっていったんズラ」

「オラ、見たズラ。10年前、船と船がぶ  
つかるのを。空がまっかになったズラ」

「クローン屋のばーちゃんはおらたちの  
ことが好きで、ここに残ったんズラ」

「毒ガスは、穴をほってたら出てきたん  
だと。デソリスのおならズラ」

「マザーブレインをたよりにしてると、  
今にきつと、ひどい目にあうズラ」

「そこにあるのにも見ることも触ることも  
できない。そんな建物ってあるんズラ？」

「いったい、なんのことだろう？ デソ  
リアンの言うことはまだわからないこと  
が多い。ユーシスは次の町へと向かった。

## MENU

### ウェポン ショップ

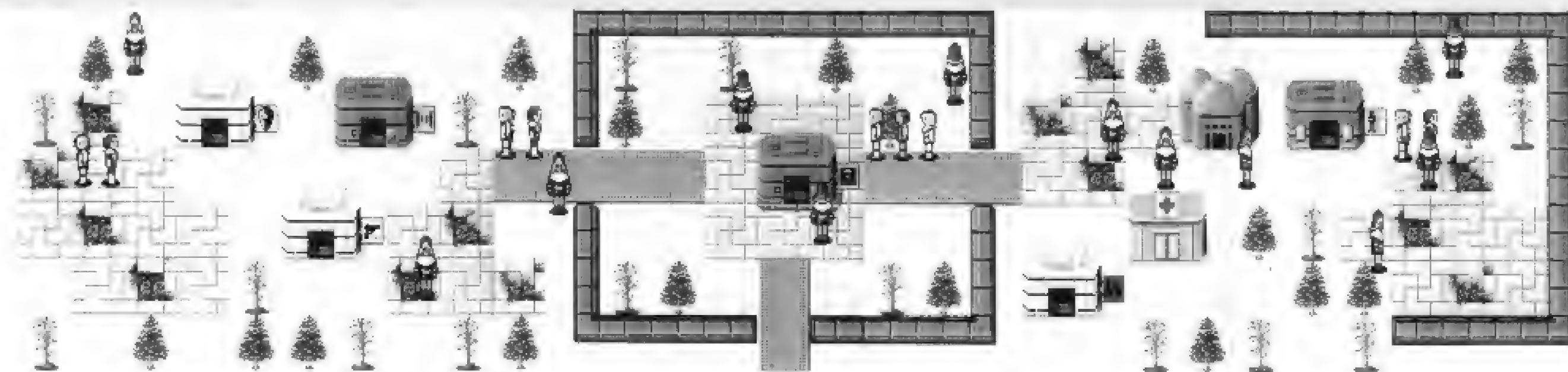
もくろく	
ナイフ	100
レーザーライザー	6700
ラニアスカー	13400
ラニアソード	22000
バグ	12600
レーザーガン	20000

### アーマー ショップ

もくろく	
リボン	50
ラニアカーニバル	35000
ラニアフェイス	28000
カーサージュ	12400
ラニアアーマー	12000
ラニアアーマー	13000

### アイテム ショップ

もくろく	
ディスプレイ	60
しるしめオカリナ	380
	0
	0
	0
	0



# アウクバル

「この街はアウクバルって街ズラ」

「うんとこさ昔、この星にバルマから逃  
げてきた人が、いたらしいズラ」

「この星にかくれてる人は、不思議な力  
をもってるんだと」

「……!? ひょっとしたら、その男がもし  
れない。ユーシスはもう少し、その男に  
ついて、くわしい話を聞いてみることに  
した。」

「オラ、クレパスの向こうに行った時、  
そこにきれいな男がいるのを見たズラ」

「この星にかくれてる、あの男はどうし  
ていつまでも若いのか、不思議ズラ」

「その男にちがいない!! ユーシスは謎  
の男に会いに行くことを決めた。つい  
に、モタビアを、いやアルゴルを破壊さ  
せようとしている男の正体がわかるかも  
しれないのだ。」

## MENU

### ウェポン ショップ

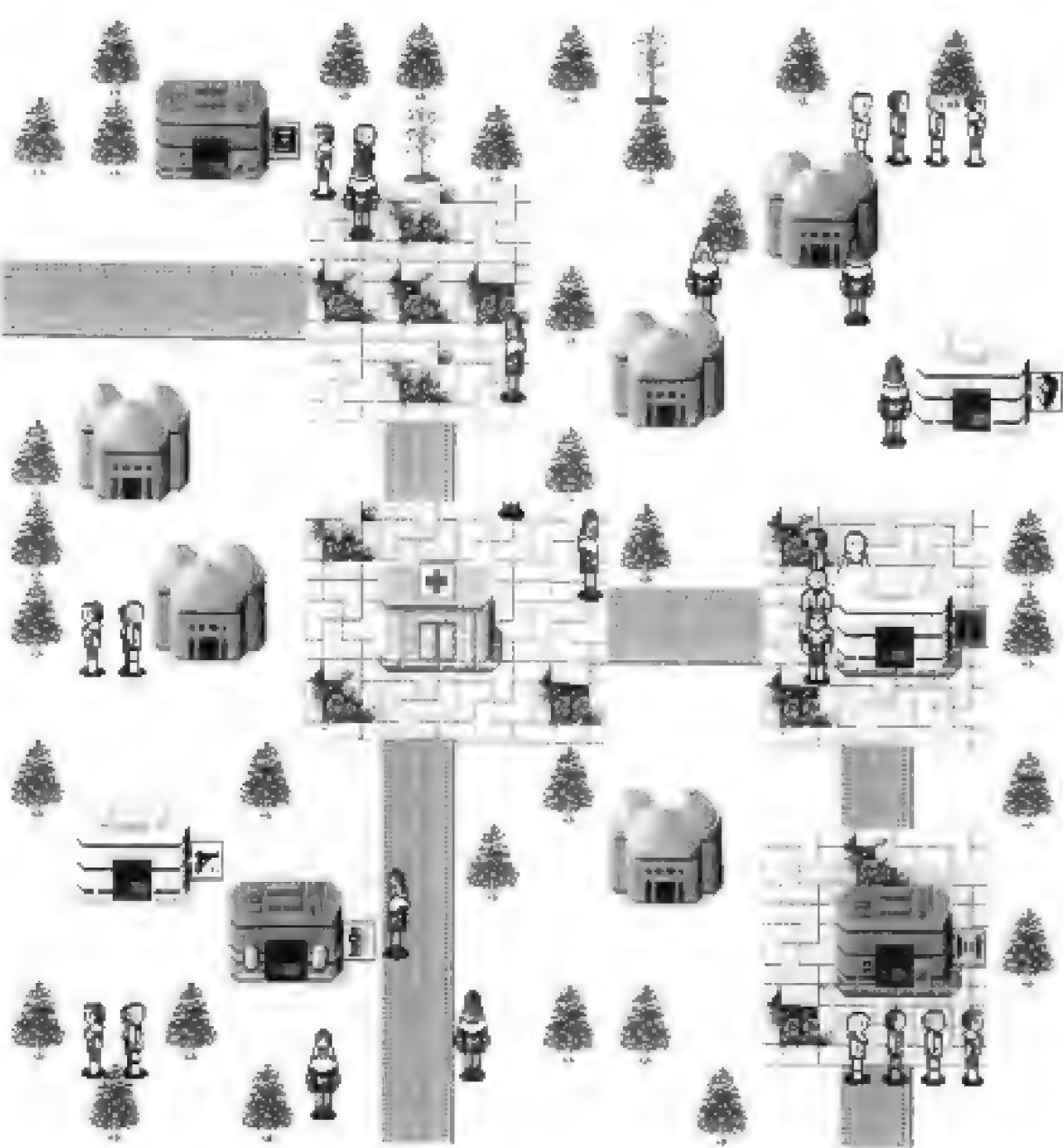
もくろく	
ブレード	480
セミアーマー	3200
ラニアアーマー	16800
ラニアスライサー	24000
アビショット	4800
バリスバルガン	48000

### アーマー ショップ

もくろく	
ラニアフェイス	29000
ラニアカーニバル	35000
ラニアフェイス	36000
ラニアアーマー	6800
ラニアアーマー	7500
ラニアアーマー	12000

### アイテム ショップ

もくろく	
ディスプレイ	160
しるしめオカリナ	70
	0
	0
	0
	0





# 永河に 眠る男

## クレバスの彼方へ が なた

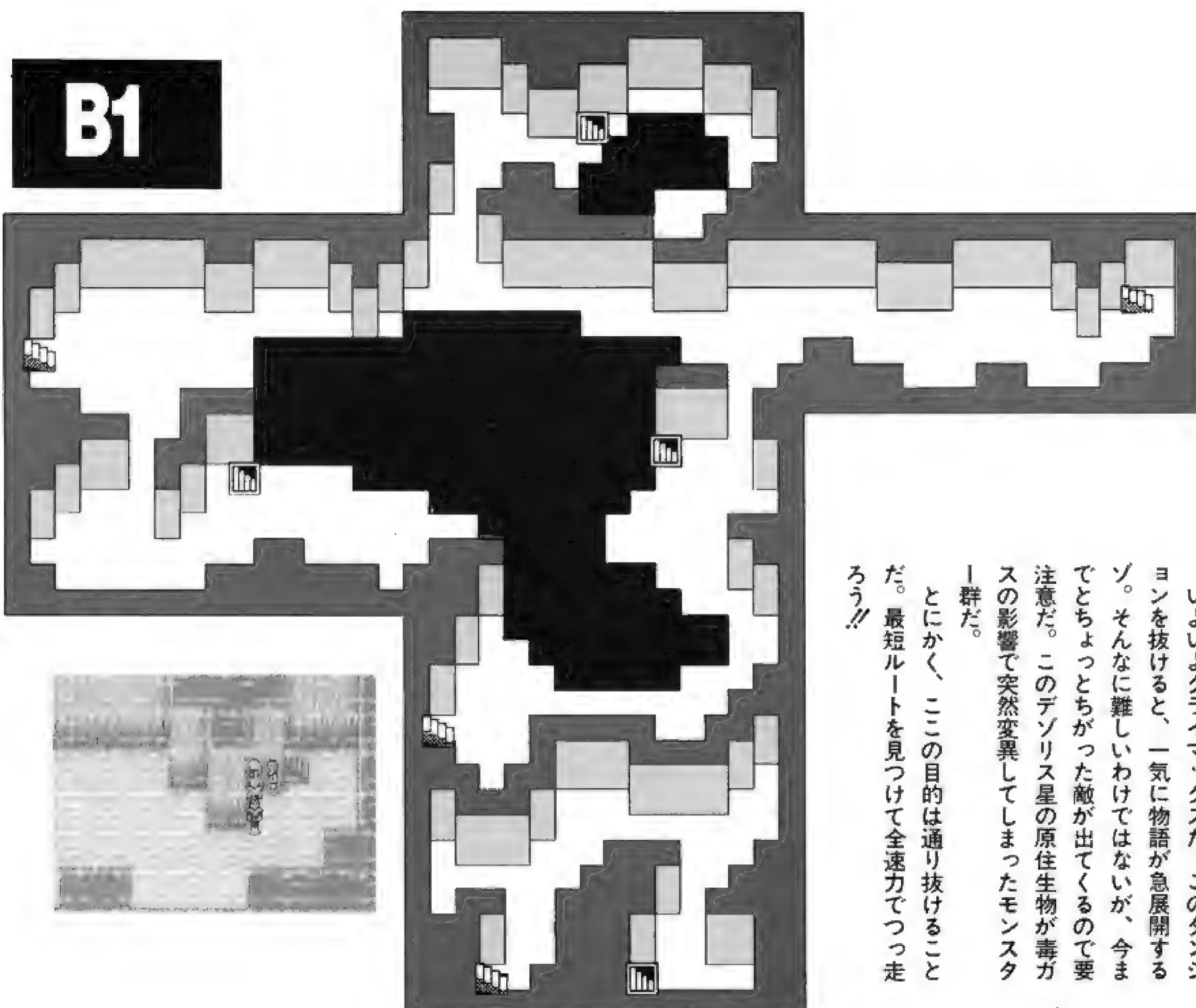
ユーシスたちは、地の底へと下って行った。このクレバスの向こうにいる人物、彼こそがすべての元凶にちがいない。ユーシスの疑いは、いつのまにか確信へと変わっていった。

いよいよクライマックスだ。このダンジョンを抜けると、一気に物語が急展開するゾ。そんなに難しいわけではないが、今までとちよつとちがった敵が出てくるので要注意だ。このデゾリス星の原生生物が毒ガスの影響で突然変異してしまったモンスター群だ。

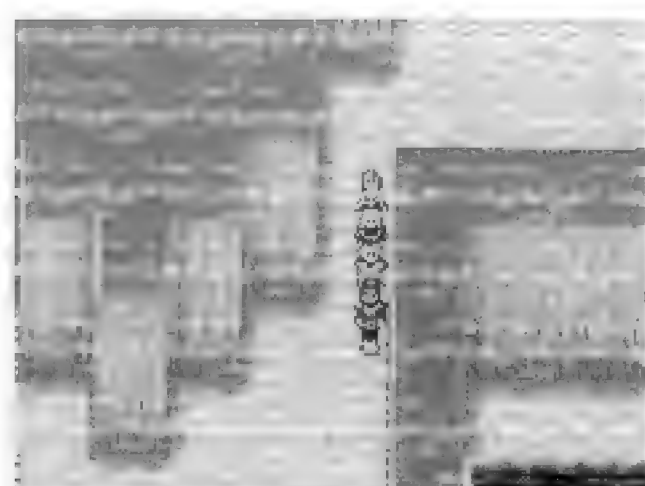
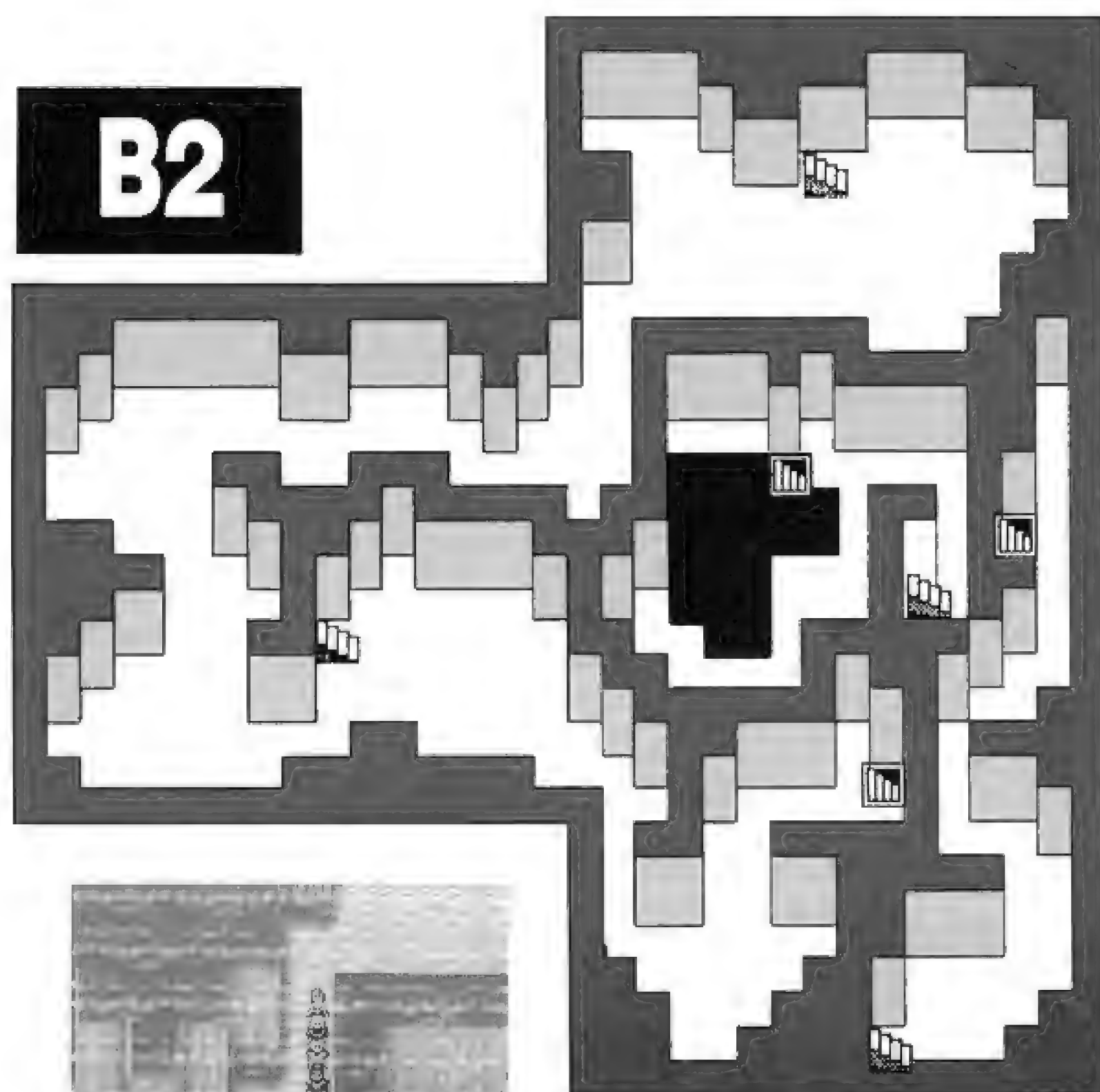
とにかく、ここの目的は通り抜けることだ。最短ルートを見つけて全速力でつっ走ろう!!



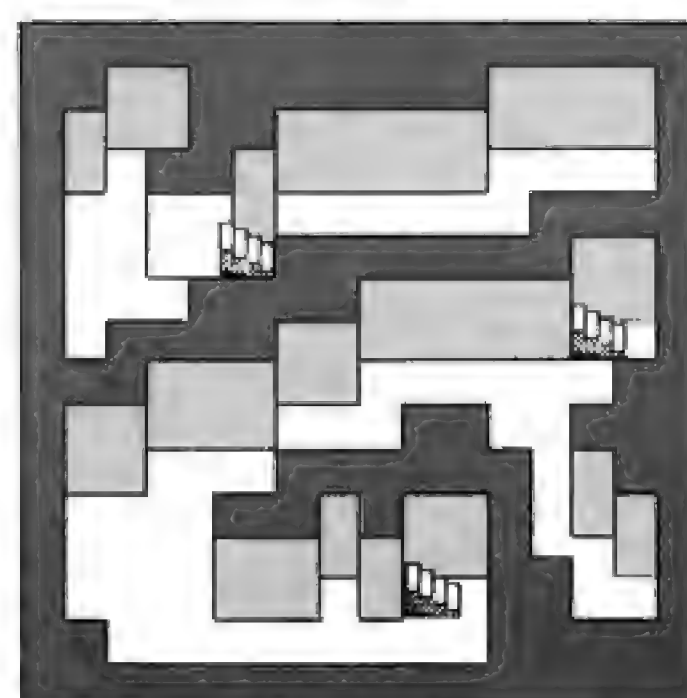
### B1



### B2



### B3





# 男の名はルツ

ついにクレバスを抜けたユーシスたちは、そこに神殿のような建物を見つけた。ユーシスたちはそこに一歩足をふみ入れたとたん、荘厳な雰囲気<sup>ソレニ</sup>に圧倒された。そこに立ち並ぶ、まるで神官、といったいでたちの人々の1人が、ユーシスに話しかけてきた。

「ユーシスさんですね。お待ちしてました」

「!? 何故、僕の名前を知っているんだ? それに、待っている……?」

「かつて、アルゴルを救うために戦った高いお方が、ここに眠っておられる」

「マザーブレインが現れた時、この方はデゾリスに身をかくすことを決めたのだ」

「この方はアルゴルの未来を見守るためにコールドスリープされたのだ」

「この方は70年に1度、目覚める」

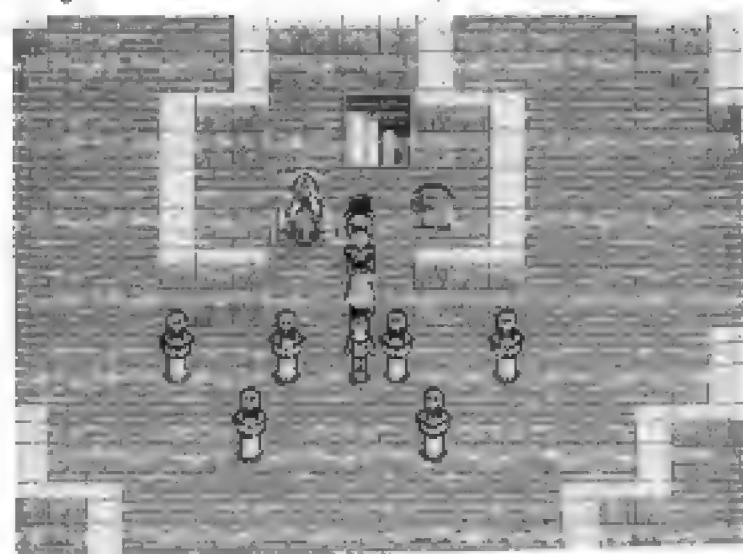
「この方は、あなたがたが来た時に真に目覚める、とおっしゃった」

「私たちは先祖代々、この方におつかえする者だ」

彼らに導びかれるように地下に下りたユーシスは、1人の男がコールドスリープから目覚めるのを見た。



まるで神官のような人たちがユーシスを待っていた。味方なのか!? それとも悪か!? ええい、乗りかかった船だノ 前進あるのみ!!



コールドスリープによって長年の間ユーシスを待ち続けていた男。超能力者ルツ。ユーシスの出生の秘密が明らかにされる時がきたのだ!!



「よく来たね、ユーシス。私はルツ。アルゴル最後のエスパーだ。私が何故、君の名前を知っているのか、不思議に思っているようにだね」

そして、ルツはユーシスに真実を語りはじめた。それは驚くべき内容であった!! 10年前、両親とともに宇宙旅行に出たユーシスは重大故にまきこまれてしまった。その時、彼を助けてくれたのがルツだったのだ。ルツを目覚めさせたのはアリサの悲鳴。ユーシスは、かつてアルゴルを守るため、ルツとともに戦った少女アリサの、最後の子孫なのだ。ユーシスがよく見る夢、それはアリサと悪しきダークファルスの戦いだったのだ。ダークファルスは敗れたが、アルゴルを破滅させようとたくらむ者がいなくなっただけではないのだ!!

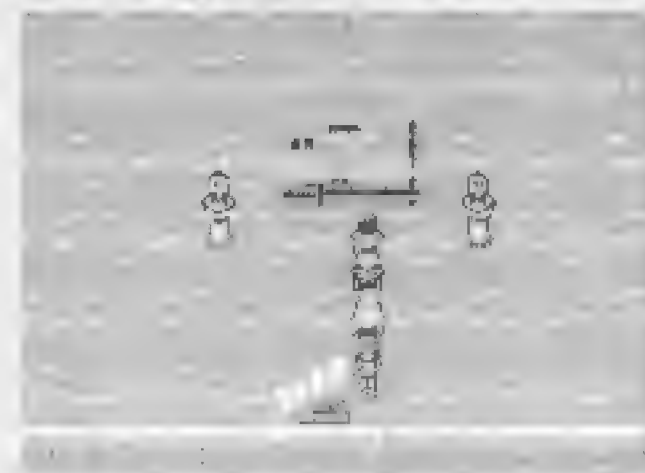
## 千年前のルツ

今を去ること千年前、AW342年の事だ……。悪の帝王ラシックを倒すべく、1人の少女が立ちあがった。彼女の名はアリサ。たった1人で旅立ったアリサではあったが、後に力強い味方を得ることになる。ミヤウ、タイロン、そしてルツ。かつてルツは、モタビアのマハル洞窟で修業を積む青年であった。しかし、知人であった当時のモタビア総督の紹介、そして何よりもアリサの懇願<sup>コンガン</sup>により、悪と戦うことを決意したのだった。



ファンタジースターIでアリサを助けて戦う若き日のルツ。今回は戦闘にこそ参加しないが、いろいろ助けてくれるのだ。

## 復活のルツ



ユーシスたちが案内されたのは、奇妙な箱状の機械が安置されている部屋だった。この機械こそコールドスリープ用の装置なのだ。



ユーシスの目前で機械がスライドし始め、中に納められていた棺のようなカプセルが現れた。この中にルツが眠っているのか!!



コールドスリープ装置の中から美しい青年が現れた。ルツだノ アルゴルの平和を守るため千年の時を越えてやって来た男なのだ。



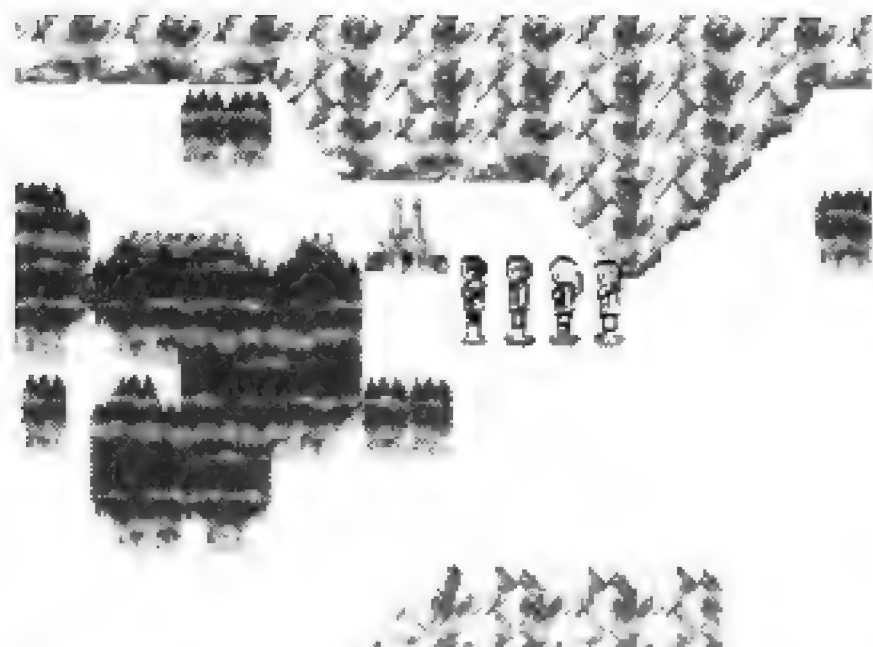
# ラストバトル 迫る

## 見えない都市

ルツはそばにある箱を指しながら、なおもユーシスに語り続けた。「ユーシスよ。この邪悪なものたちのうち勝つための武器を集めなさい。その中にあるエアロプリズムは、見えなかったものが見えてくるプリズム。ネイ、つまり……にあらず」という意味をもつ武器をすべて集めたなら、私は君よからぬもののたくらみを話すことにしよう」

外に出たユーシスは、プリズムを通して、辺りの景色をながめてみた。すると、今までは見えなかった街が存在しているではないか。ユーシスは、幻の都市に向かって走り出した。

デゾリスにある4つの見えない都市。その中には、無敵のネイシリーズウェポンが隠されているのだ！



## ネイシリーズウェポンを探せ！

ユーシスたちは、アルゴルに伝わる伝説の武器、ネイシリーズウェポンを探していた。まず最初の街、メノーブではネイクラウン・アンヌが装備できるぞ」ととネイメット（ユーシスカカインズに……）を発見した。そして、グアランではネイハーニッシュ（ルドガーカカインズに……）とネイフィールド（アンヌカシルカに……）を。ナバールではネイシールド（ヒューイカカインズに……）とネイエーメル（アーミアカシルカに……）を。最後の都市、イクトリーではネイスライサー（アーミアに……）とネイショット（ルドガーに……）を見つけたのだ。

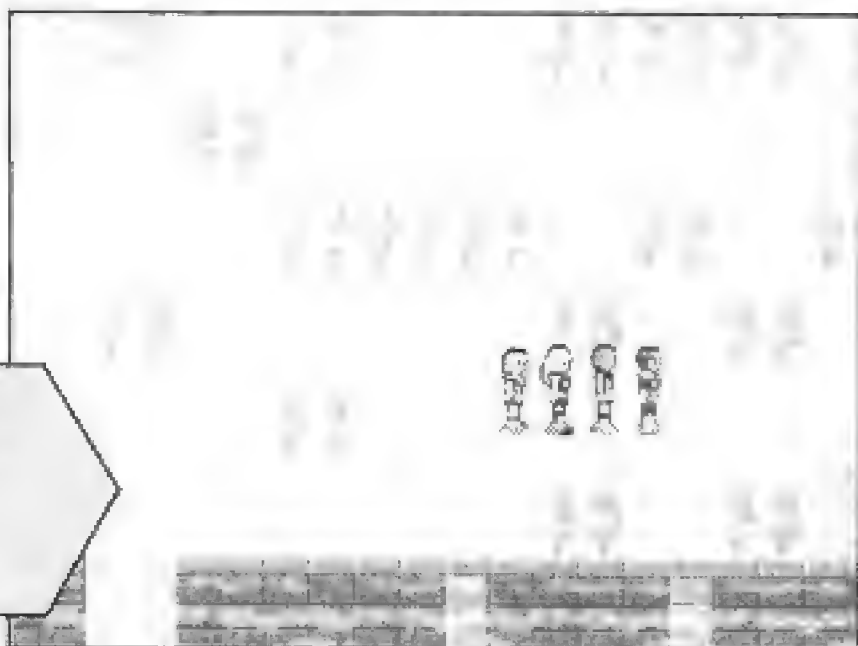
どの武器をとっても、それまでのものとは段ちがいがいい！

ユーシスは、仲間たちにこの最強の武器や防具を装備させた。どんな敵でも怖くはないぞ。

ネイシリーズの武器を集め終えた彼らは再びルツの前に現れた。「よくやった。さすがにアリサの血をひく者だけのことはある。光の力と闇の記憶を受けつぐ資格があると認めよう。その箱の中にはネイソードが入っている。手にとるがよい」

ソードを手にしたユーシスは、心の中に最後の戦いにいどむ決意が湧いてくるのを感じていた……。

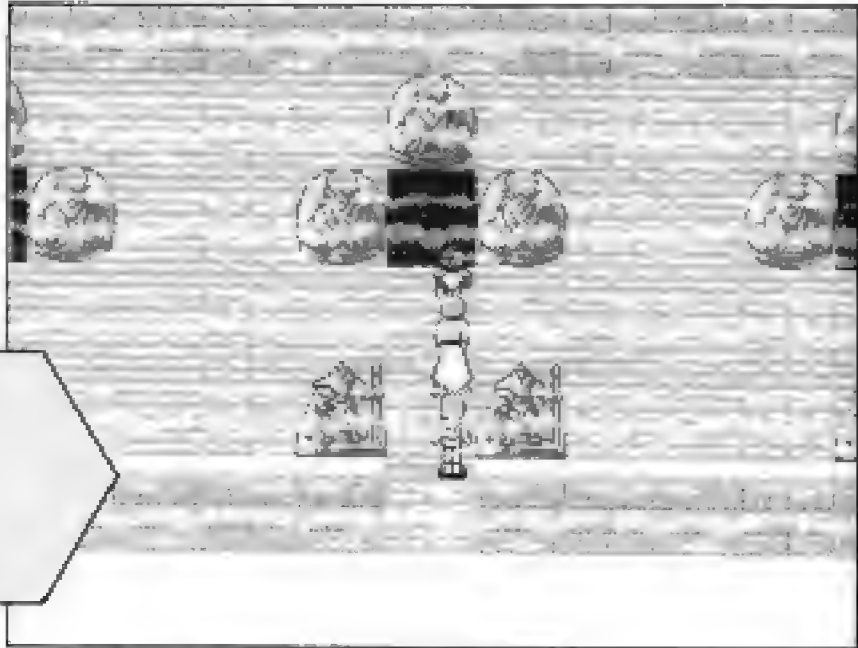
### グアラン



ネイクラウン  
ネイメット

ネイハーニッシュ  
ネイフィールド

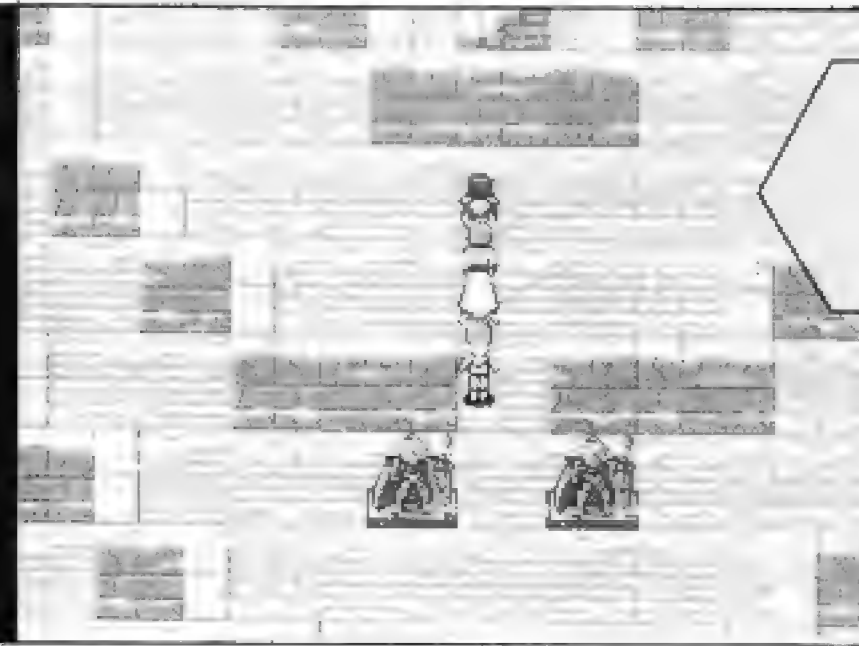
### イクトリー



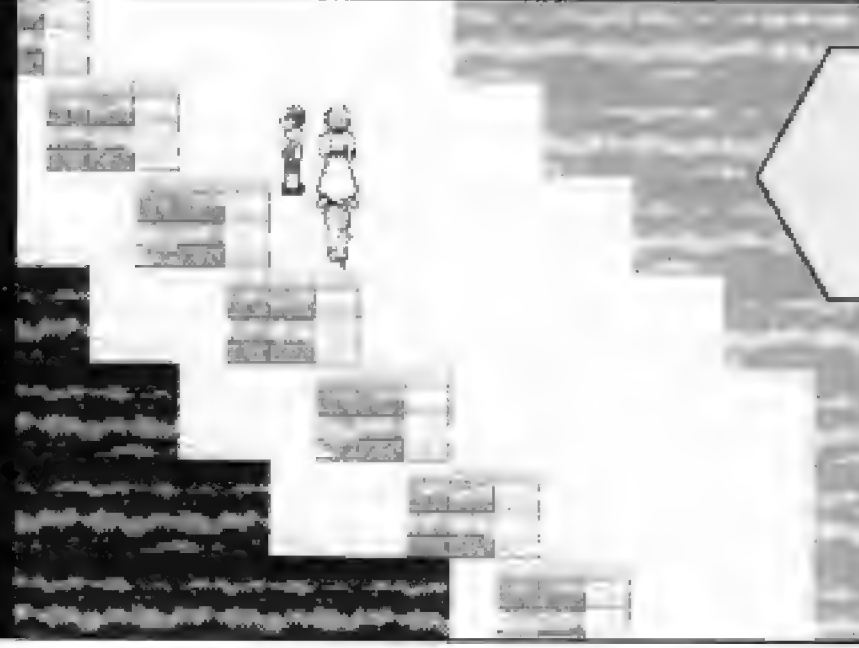
ネイシールド  
ネイエーメル

ネイスライサー  
ネイショット

### メノーブ



### ナバール



## 敵本拠への 転送

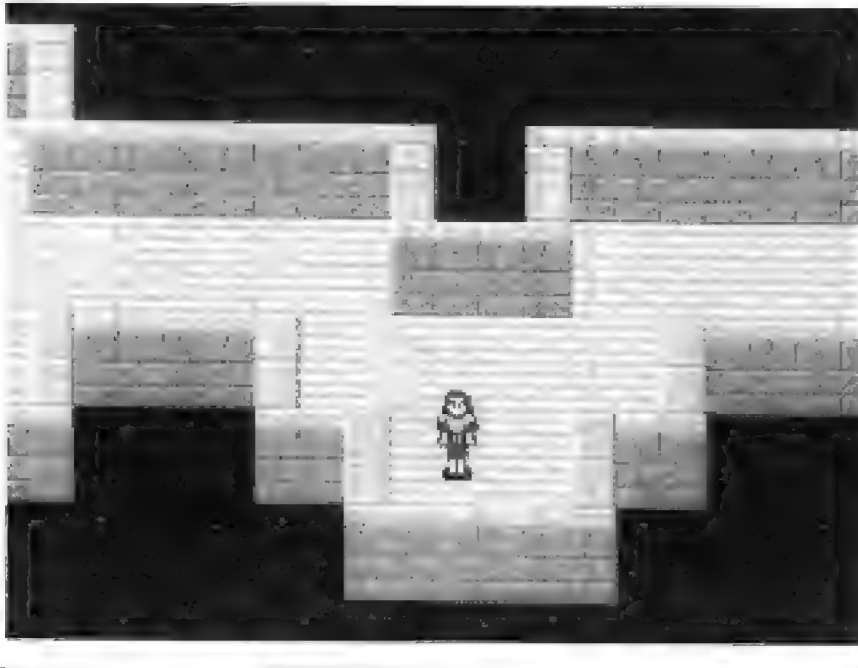
ルツはユーシスに、彼の知る闇の記憶を語りはじめた。

「千年前、アリサの戦いの後、アルゴルは一時の平和を得た。しかし、マザーブレインの出現によりアルゴルは変わってしまう……。マザーブレインは多くのものを生みだし、我々にとって本当に必要なものがなんであるか見失わせた。すでに、人々はマザーブレインなしでは生きていけない、とさえ考えはじめていた。その陰に私は、アルゴルを破壊に導く悪魔の翼を感じる。ユーシスよ。邪悪なものに倒しに行く勇気があるか？」

「もちろんです、ルツ」

「そうか。私は君にアルゴルの未来をたくす。君を邪悪なものところへ送りどけよう。君のぶじを心から祈っている。さあ、行くのだ！ アルゴルの外の宇宙で我々をじっと見つめる者の所へ！」

ルツの超能力によって、敵の本拠へテレポート！ まわりは宇宙空間。すると、……は宇宙船の内部なのか？







## 蘇える悪魔

ユーシスたちはついに敵の本拠へ乗りこんできた。どうやら、ここは巨大な宇宙船の内部のようだ。ついに、ついにここまで来た!! 今こそ、アルゴルを救うその時だ。ユーシスたちは数々の妨害を突破し、宇宙船の最深部まで到達した。そこで彼らが見つけたのは、古めかしい巨大な箱であった。

「なんだこれは!? とてつもなく禍々しい力を感じる!!」

とその時、どこからともなく笑い声が響いてきた。

「ようこそ、邪悪の冥パンドラの箱へノ、この中には君たちがダークファルスと呼ぶ災いのすべてが封じこめられているのだ! この我々の世界から君たちへの贈り物だ、受けとるがよい!!」

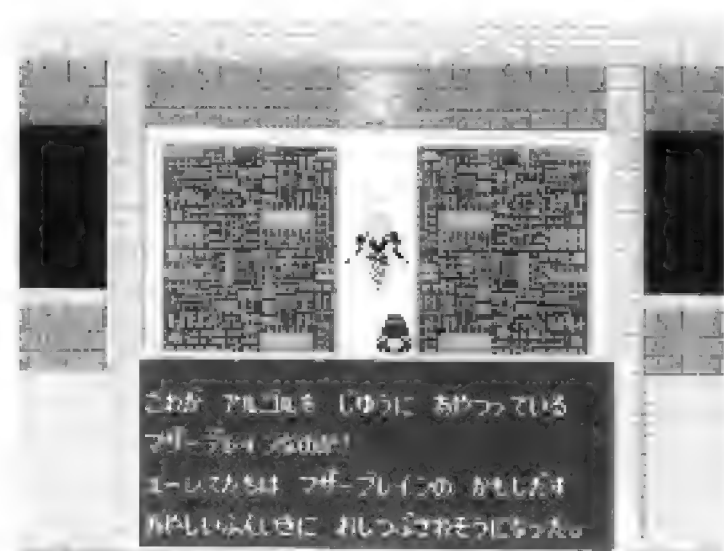
そして、それはユーシスの目前に姿を現したのだ。幾度となく悪夢に見た、ダークファルスが!!

またも我々の眼前に出現したダークファルスノ、以前よりも、より醜悪により強大になっている。勝てるのか!? (写真は一)



## 決戦! マザーブレイン

ついにダークファルスとの戦いが、千年の時を経て、再び開始された。



ついに出現した悪の元凶・マザーブレイン! だが本当の姿はこんなものではない! 最後の決戦だ!!

ダークファルスはとてつもなく強かった。しかし、強い精神力を身につけたユーシスたちにとっては、すでに敵ではない。真の、そして最後の敵は奴の背後にいる。マザーブレイン。

長い旅の間に、ユーシスは考えていた。アルゴルがこんなになっってしまった、本当の原因はいつい、どこにあるのだろう。そして彼はルツとの対話で自分のなすべきことを悟ったのだ。マザーブレイン、それ自体を破壊しなければならぬ!! ユーシスはネイソードを握りしめ、真に邪悪なるものへと、挑んでいくのであった……。





# ファンタジー・スター・サーガ

SEGAスタッフの生み出したS.F.T.・RPGの最高峰、その全貌が、今明かされる!!

## アリサ 対ラシック

AW342年春、アルゴル太陽系、惑星バルマ、カミニート居住区に物語は始まった。

少女アリサの兄、ネロは悪の帝王と呼ばれるラシックの陰謀をさぐっていた。しかし、ネロはラシックの部下に惨殺されてしまう。その死を無駄にしないため、アリサはラシックを倒すことを決意する。こうして、ファンタジースター・サーガの幕は切って落とされたのだ!!

アリサは冒険の途上、何よりも貴重な仲間を得る。大きな謎を秘めたネコ、ミャウ。メデューサにより、石像に変えられていたタイロン。そして、エスパーであり真にアルゴル太陽系を憂えていたルツ。4人の仲間はついにラシック・ファンタジースターIIのオープニング。まだやってない方はすぐにでも、傑作です!!



クを倒すが、真の敵は邪悪のもとダークファルスであることを知る。アリサたちはミャウの背に乗り、天空の城をめざすのであった。



ミャウ

賢明な読者ならお気づきであろう。この動物は、単なるネコではない。人語を解し、最後には巨大化したりする。



ルツ

「ジョジョの奇妙な冒険」に出てくるストレイツォによく似ていると評判の超々能力者。シブイゾノ



タイロン

ドルフ=ラングレン張りの人間核弾頭。扱えぬ武器は、ほとんどなくアリサをかばって大活躍する。



アリサ

悪の帝王ラシックに兄を殺され、復讐の旅に出る。剣が得意で巨大な敵にも勇敢に立ち向かっていく。実は王族。

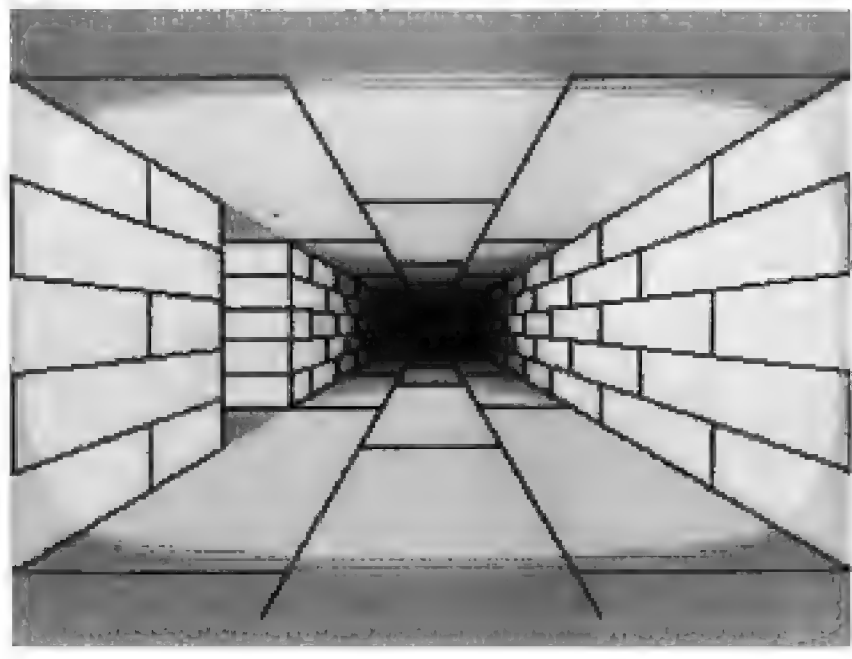
## 一千年の血統

時は、流れた――。

アリサがアルゴル太陽系を救ったから、約一千年が経過した。時はAW二二八〇年代。アルゴル太陽系はマザーブレインの恩恵によって繁栄の極みに達していた。人々にとってアリサの戦いの記憶などはるか彼方のものとなってしまっていた。

だが、この恩恵こそ邪悪の罠であった。人々の闘志を根腐れにしておいてしまおうとする悪の意志が働いていたのだ。戦う気力を失った人々に対してバイオモンスターの攻撃が始まった。逃げまどう人々。

だが、この危機に対して、いまだ勇氣を失わぬ人々がいた。政府のエージェント・ユースもその一人だった。彼が戦いの旅に出るきっかけを作ったのが、前作のエスパー・ルツ。10年前の宇宙船事故の時にユースの命を救って以来、ずっと彼を導き続けていたのだ。そして何よりもユース自身PSIと言え、この3Dダンジョン。IIでも見たかったな。



## P. S. I & II 共通点

### デゾリアン

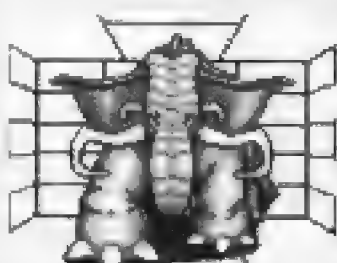


Iのデゾリアンは戦いを挑んでくることもあったのだ。



もっぱら店番や情報提供に終始するIIのデゾリアンさんたち。

### マンモス



Iの強敵・マンモス。ラップ / ウレ / メンコラ /

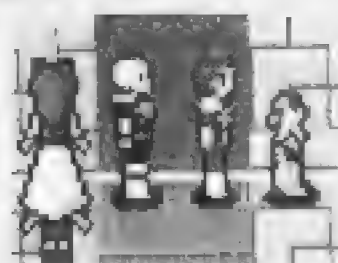


IIでも健在。他にもドラゴンやソーサラーも登場する。

### モタビアン



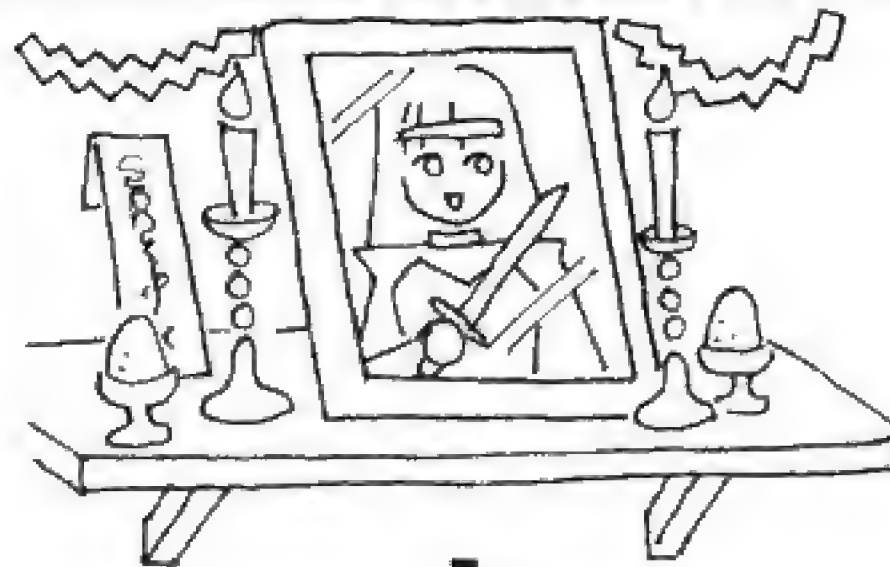
Iでは、あのモタビアンと戦うこともあったのだ / うーむ。



IIでは、まったくのギャグメーカー。ケーキには要注意だ。



が、あのアリサの子孫にあたる人物だったのである。  
デゾリスのクレバスの彼方に眠るルツとユースが出会う時、ファンタジースターIとIIは巨大な物語となって君の前に現れる。  
IとIIをつなぐ狂言まわし的キャラクター、ルツ。今だに女性とまちがえる人がいます。



「先祖さま」

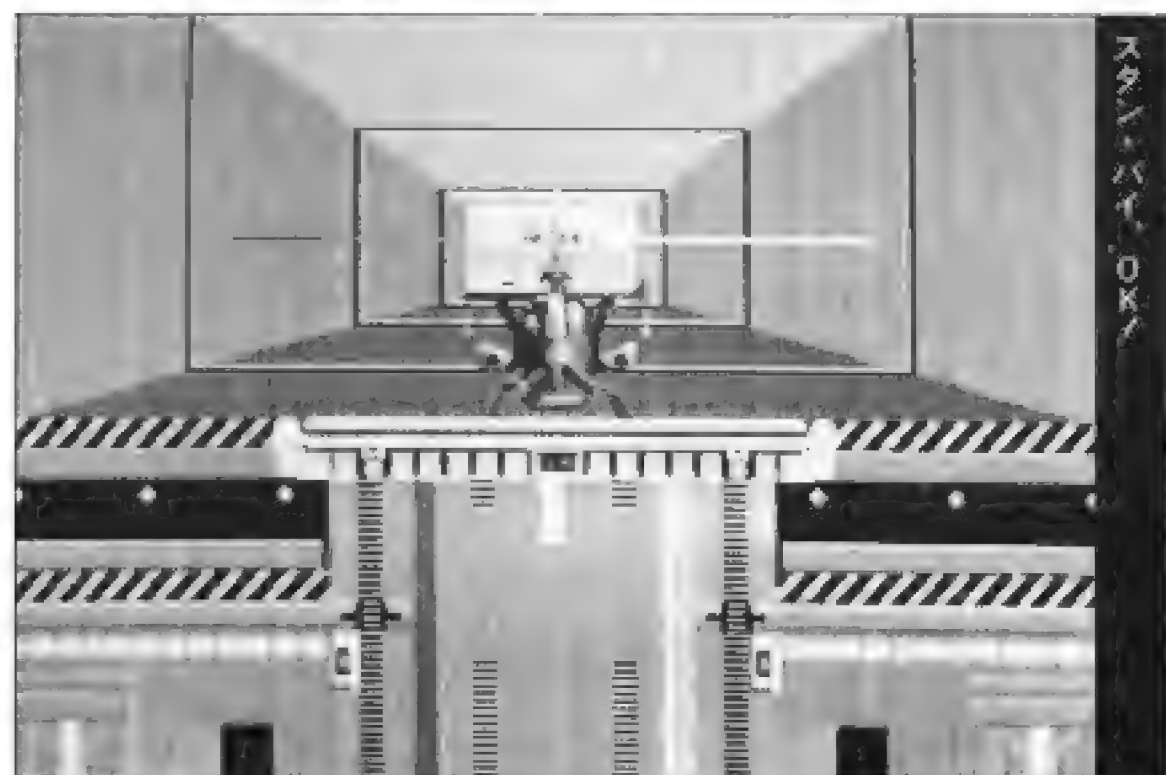




# スーパーサンダーブレード

セガ '88年10月29日発売 / 5,800円 / 4M

難しさでは大評判の3DシューティングゲームSTB。  
とくに最終面(4面)の難易度はハンパなモンじゃない。  
ここでもう1度攻略だ!



スクリーンは、OK!



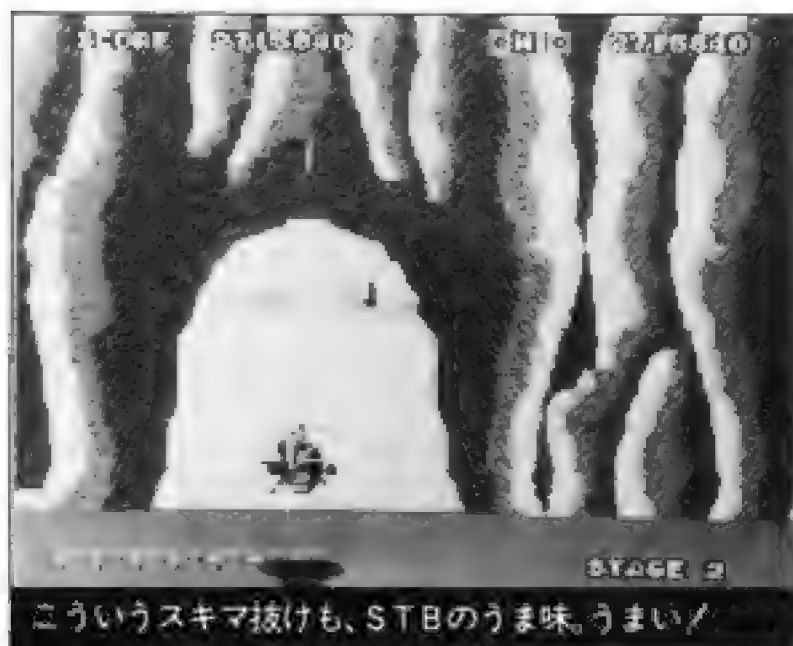
まずはおさらいだ

本題の4面攻略の前に、とりあえず1〜3面をザザッと攻略したいと思う。  
とにかく4面まで進まなければ話にならないからね。

## 自機に慣性が働くのだ

ところで、このSTBがよく難しいといわれるのは、その操作感覚からなのだ。1度プレイすればわかるけど、自機の移動に慣性が働いため、急な方向転換ができない。だから、よく先を考えながら動き回らないと、敵弾に囲まれたり、障害物にブチ当たったりしてしまうのだ。

しかし、この操作感覚がSTBのおもしろさ。なんというか、浮遊感みたいなものが感じられて、とっても気持ちよいのだ。トロイって意見もあるけどね。



こういうスキマ抜けも、STBのうまい味。うまい!

## STAGE 1

初陣は市街戦だ。戦闘ヘリや戦車が弾をバカスカ撃ってくるけど、難易度がHARDでないかぎりには、そう問題にはならない。

むしろ気を付けるところは、背景のビルとの衝突。ぶつかると思ったら、ブレーキをかけてももう手遅れ。そういう状況を作らないことが、プロのパイロットの条件なのだ。

巨大戦車が中ボスとして現れるけど、これは単なるコケ脅し。大きな三角形を描きながら、バルカンを撃ち続けていれば、アッサリかたつくぞ。

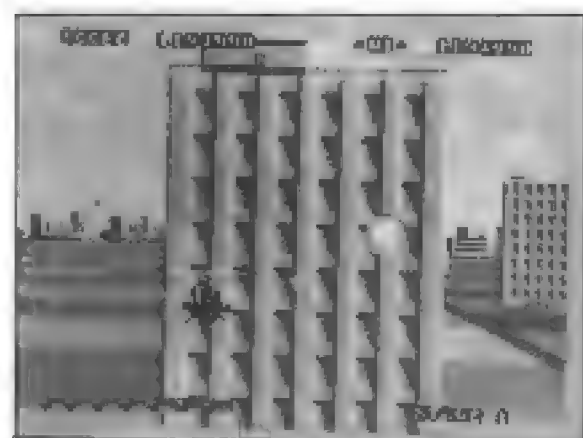
この後、またスクロールが始まり、後半戦となるワケだけど、何にせよステージ1は、操作感覚を身に付けるための練習ステージ。

## テクニック

基本はひし形運動  
着陸はタブーだ!

1面や3面などの比較的障害物の少ないステージは、絶えずひし形を描きながら動き回っていると、意外に敵弾に当たらないのだ。

着陸は絶対してはダメ。敵弾のいい的になってしまふからね。それと、1つの場所に続けるのもよくないぞ。絶えず動き回ることが、STBの最重要ポイントなのだ。



敵弾はすり抜ける。証拠写真。

着陸すると格好的に。



ステージボスの巨大兵器軍団とのバトル。熱い!



道中と道中の間には、中ボスが待ち受ける。

ここでつまづくようでは、イカンぜよ。



## STAGE2

2面は洞窟ステージ。ここは少々難所になるかも。

この面の最大チェックポイントは、なんといっても石柱やツララとの衝突。

テクニック2に、役に立つヒントを載せておいたので、参考にしたいかもしれないぞ。



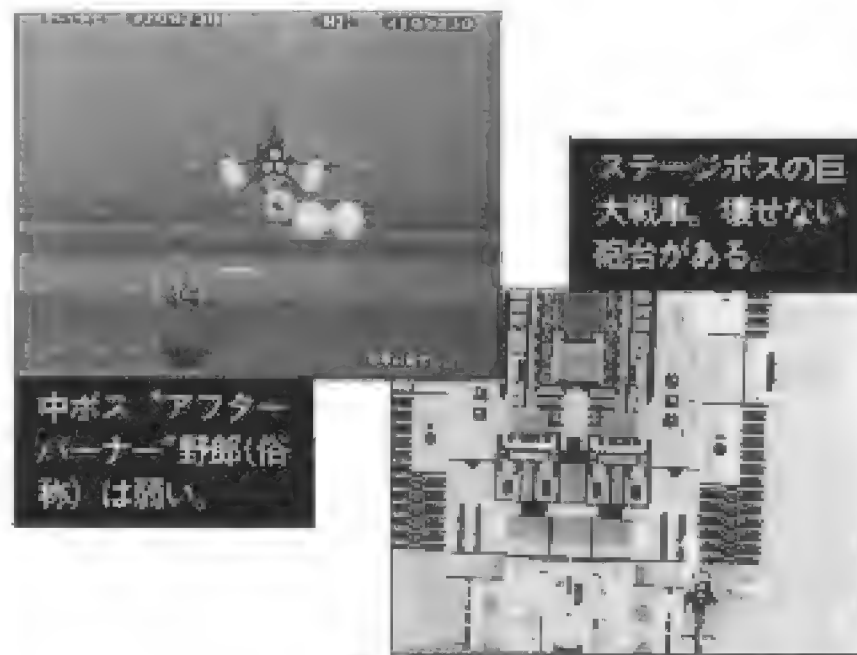
この森林から洞窟へ突入だ。

中ボスは大型戦闘機。MK-III

版の「アフターバーナー」みたいなミサイルを撃ってくる。横の砲台2門、それからエンジンと、きちんと倒して始末してしまおう。

後半戦は、敵が石柱の後ろに隠れているので、要注意。敵弾は障害物をすり抜けてくるので、ウツカリしていると、石柱の中から弾が飛んできて、殺られてしまうぞ。

気を付けてくれ。



ステージボスの巨大戦車。壊せない砲台がある。

中ボス「アフターバーナー」野郎(俗称)は弱い。

## STAGE3

ステージ3は、海の青さがまぶしい海上ステージ。STBは、ここでS国の主力艦隊と一戦を交えるのだ。

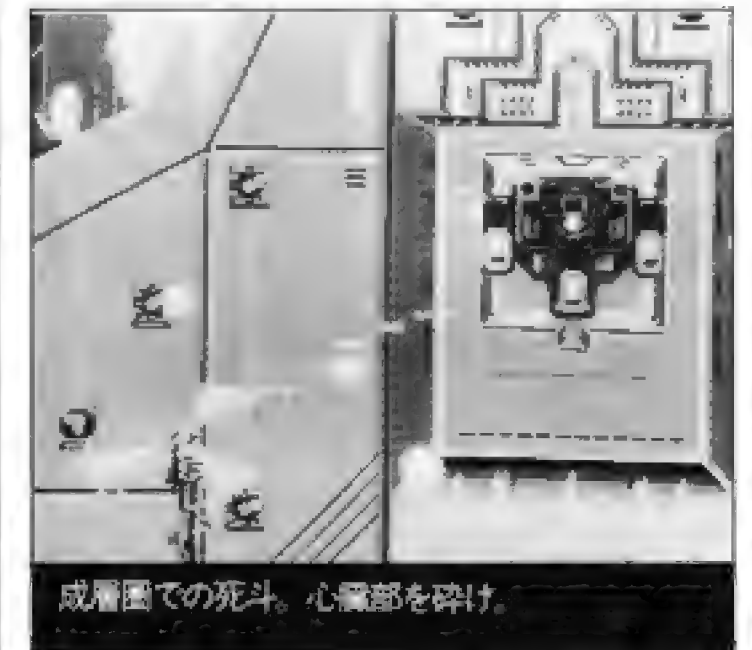
この面に出てくる敵艦隊は破壊できないけど、砲台だけは破壊できるので、覚えておこう。

中ボスは、奇襲を仕掛けてくるので要注意。ボーっとしていると、



前方の戦艦は立派な障害物。海の事故にも気をつけよう。

海中からの敵弾のエキシキになってしまふぞ。ヤツが姿を現したら、敵を底辺とした二等辺三角形を描



成層圏での死闘。心臓部を碎け。



原子力潜水艦浮上。バルカンで鉄の巣だ。

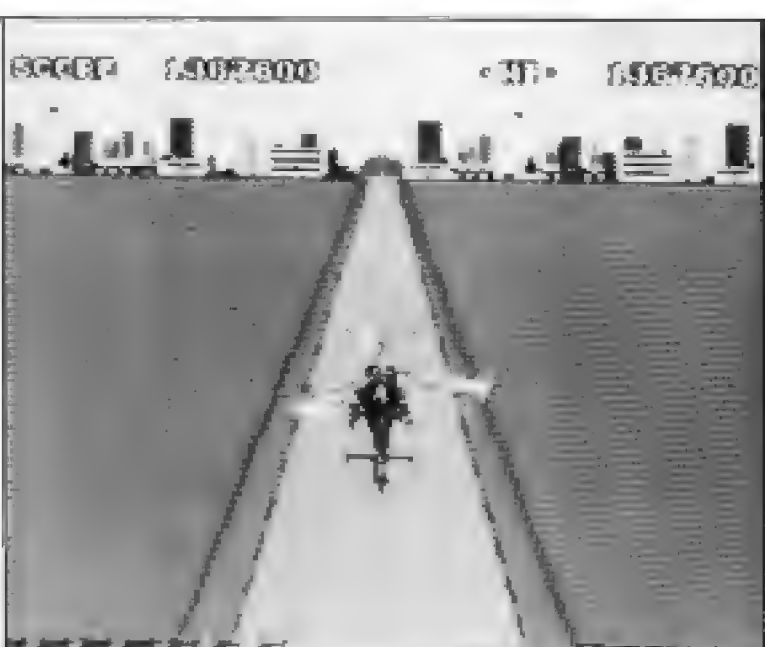
## 大ボスを一気につぶせ

各面の3D画面の道中が終わると、2D画面のボスとの戦いが始まる。

このボスたちがなかなかの曲者。とにかく砲台の数が多くて、

油断するとすぐ敵に囲まれオダブツになってしまう。砲台を1つ1つしらみ潰しにしてゆくのも、おもしろいけど、大ボスは艦首(もしくは機首)までスクロールさせれば自爆するので、無理に深追いつけるよりは、勝手に自爆させたほうが損害も少なく、安全な作戦といえるのだ。それぞれのボスの特色や、攻め方については次のページを参照してくれ。

3Dから2Dの俯瞰画面への切り換え。けっこうスムーズ。



## テクニック3

### やったね安全地帯

「安全地帯」これこそまさに必須テクニックその1だ。

戦うのが面倒って人にオススメするこのやり方は、HARDの難



安全地帯の証写真。それにしてもオマケ。



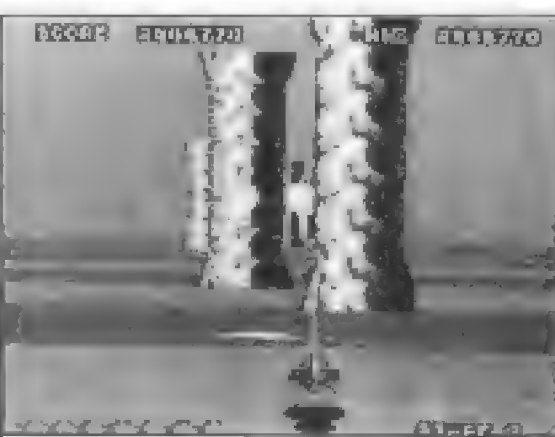
X軸はどこでもいい。とにかく一番上が条件。

易度で自機を画面1番上に位置させて飛行する(左右は構わない)。これだけでOKなのだが、ただし障害物は避けないと当たってしまうぞ。

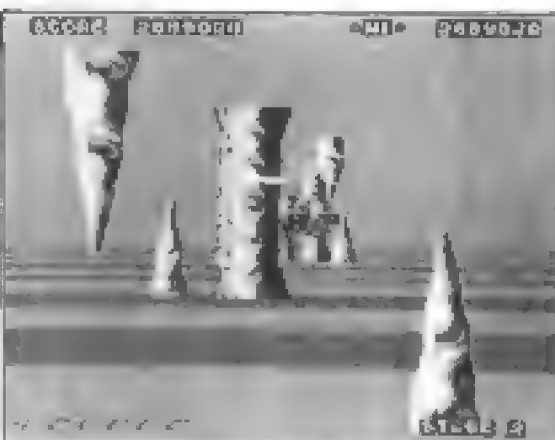
## テクニック2

### ホバリング&ダッシュは必ず身に付けよう

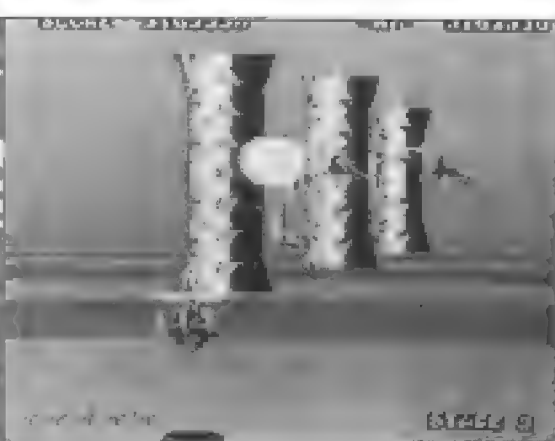
2面のような障害物をかいくぐってゆくステージに役立つテクニ



低速飛行はキケン。

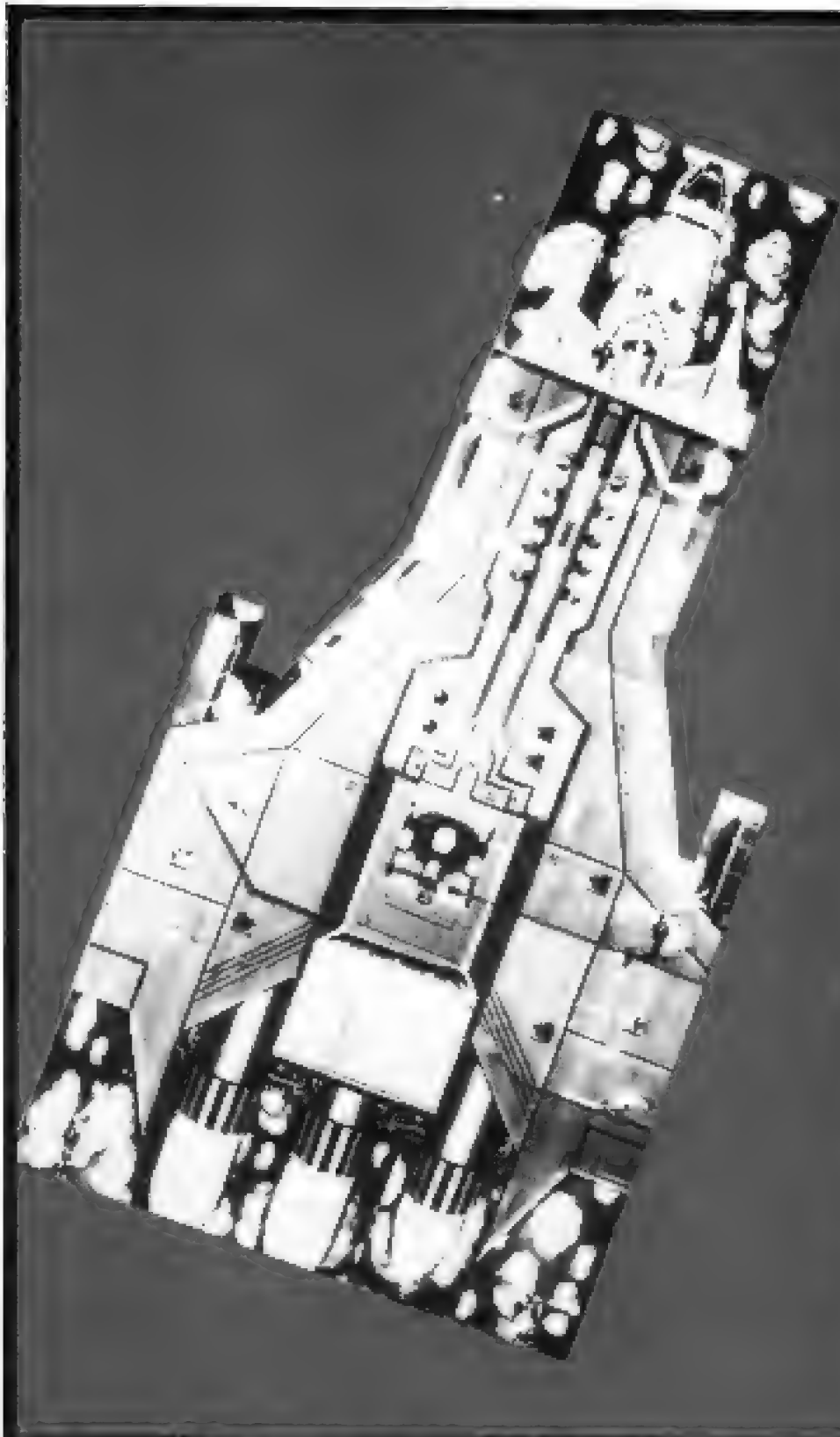


ホバリング&ダッシュで華麗に抜ける。



洞窟内でも敵はゴロゴロしているのだ。





### STAGE3・VIJACOO1

ゲリラ軍の超大型戦略攻撃機。通常弾のほか、青白いメガ粒子砲を撃ってくるが、アルゴリズムは通常弾とまったく同じなので、気にすることはない。左右に大きく動いていれば、敵弾には当たらない。ただし、たまにフェイントをかける弾もあるので、その時は減速してよけるのがベストだぞ。

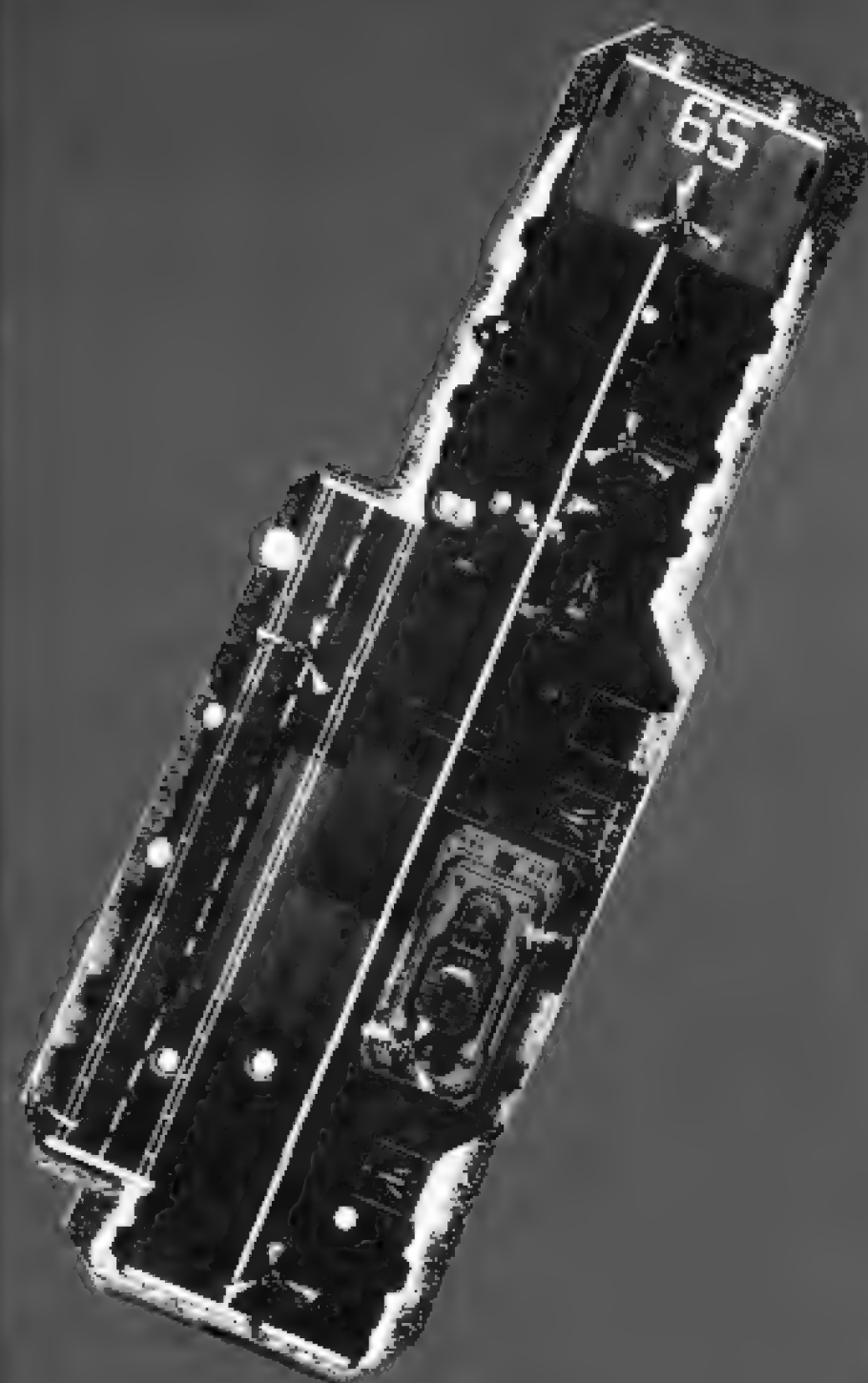


### STAGE2・ZLANDIBUSTER

ゲリラ軍の移動司令部。砲台がすべて中央に固まったような配置になっている。

中央地点にある2門の砲台は破壊不可能。早めに切り抜けてしまうのがよい。

それにしてもこのデザイン、ゲリラというよりは、ひと昔前のアニメって感じなのだ

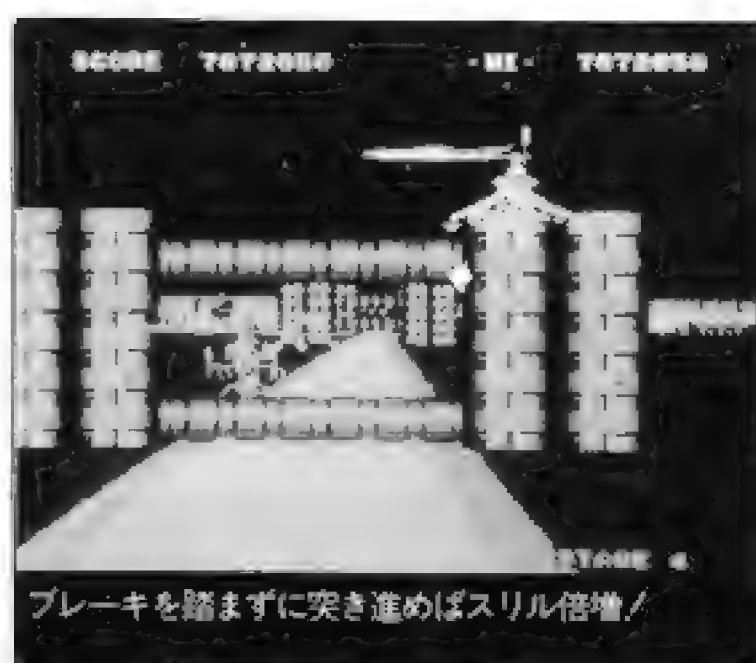


### STAGE1・EAMINER

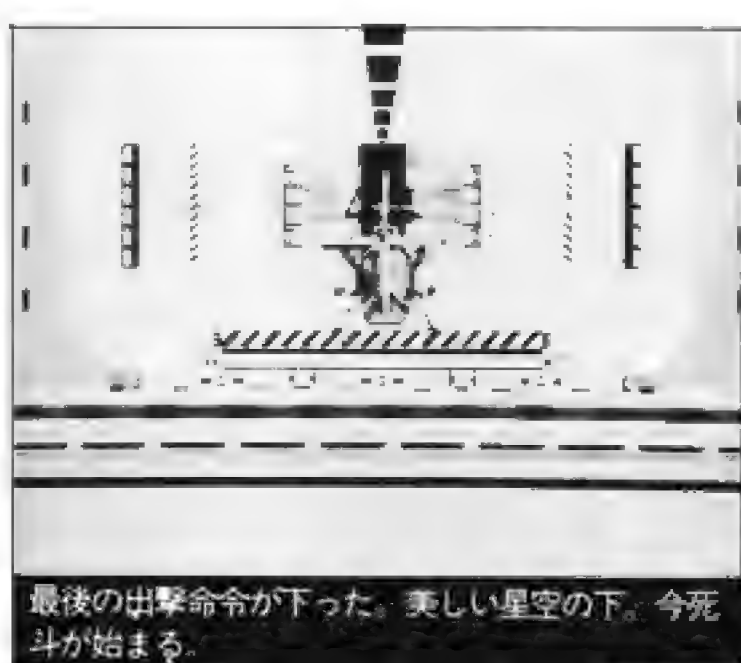
ゲリラの海上移動基地。両端に配置された砲台群は破壊可能なので、見つけたら即撃つべし。

また、艦載機が突然垂直発進して、体当たりをかましてくるので、ここにも注意が必要だ。

艦首付近の砲撃が少々キツイので、終わりだと思ってホッとすると殺られるぞ。



ブレーキを踏まずに突き進めばスリル倍増!



最後の出撃命令が下った。美しい星空の下、今死闘が始まる。

はす。  
ホバリング&ダッシュなど、今までに培ったテクニクをここで活かすのだ。  
また、パイプの後ろに敵が隠れているので、早めにバルカンで掃いてしまうことも大切だ。  
ここを抜ければ、いよいよオース。敵巨大基地とのラストバトルが、STBを待ってるぞ。

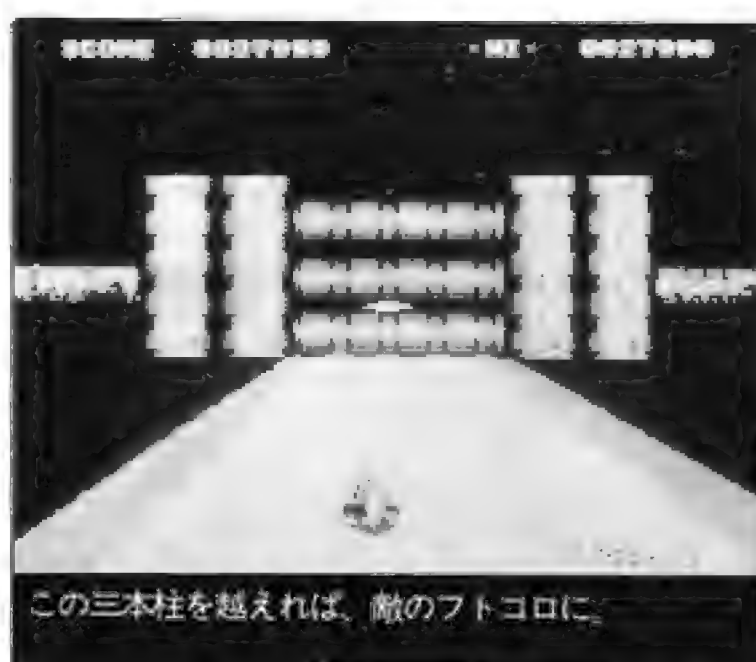
キミのパイロットとしての真価が問われる4面だ!

今までの1〜3面が、はっきりいって練習ステージだったと思えるほど難しいのが4面だ。とくに障害物のパイプ群には、必ず悩まされる

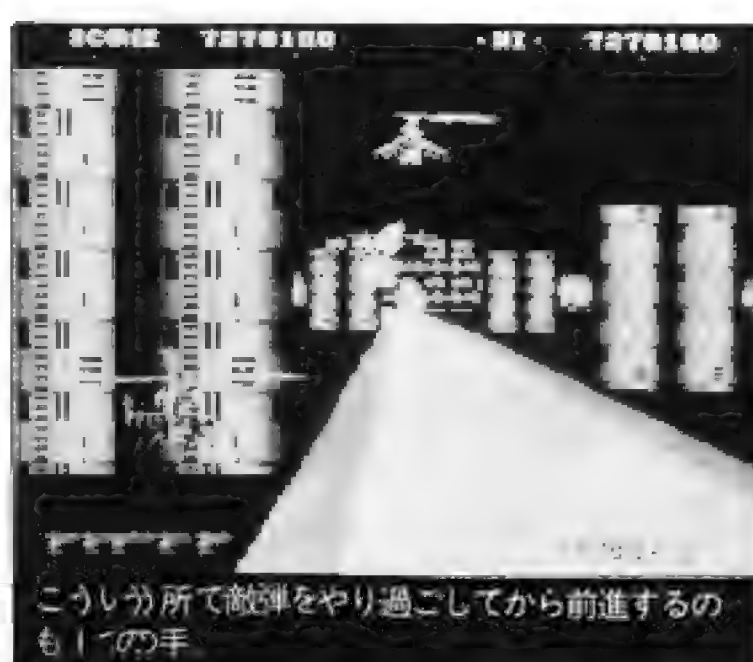
### テクニク4

抜けなければいけないパイプは、全部で51本もある。

そこで、パイプの配列を表した図を次のページに作ってみた。面攻略の参考になると思うので、ぜひ活用してくれ。



この三本柱を越えれば、敵のフトコロに。



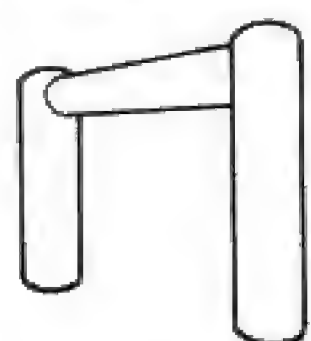
こういう所で敵弾をやり過ごしてから前進するのも1つの手



パイプの後の敵は要注意。バルカンを上手く当てよ。

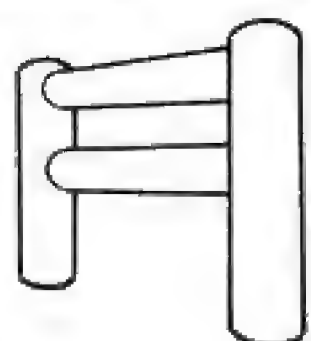


柱A上1本



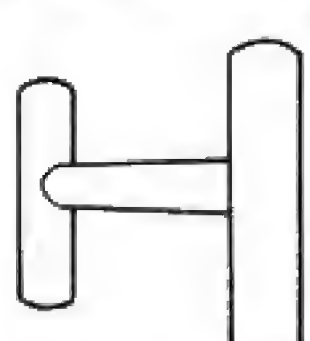
抜け道は下にあり。ただし、着陸してはダメ。

柱B上2本



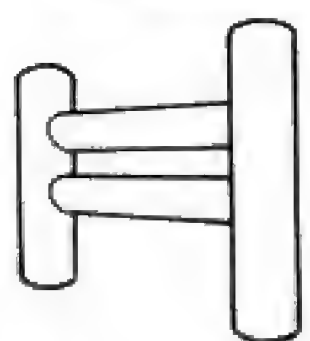
上を抜けるのは、まずムリ。下にしよう。

柱C中1本



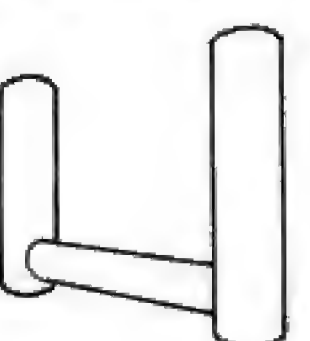
上でも下でも抜けることができる。

柱D中2本



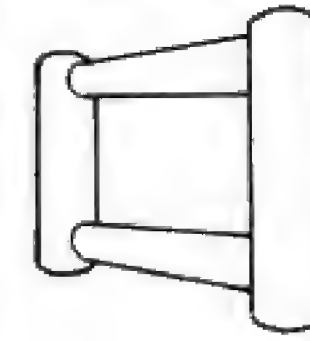
1番多く出現する。なるべく下を抜けよう。

柱E下1本



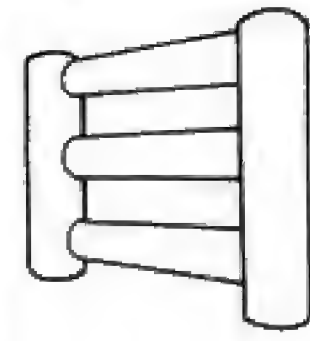
いうまでもなく、上を抜けるのだ。

柱F上下2本



美しく真ん中を抜けるのだ。

柱G上中下3本



3本だけ出現する。上を抜けるのがベストだ。

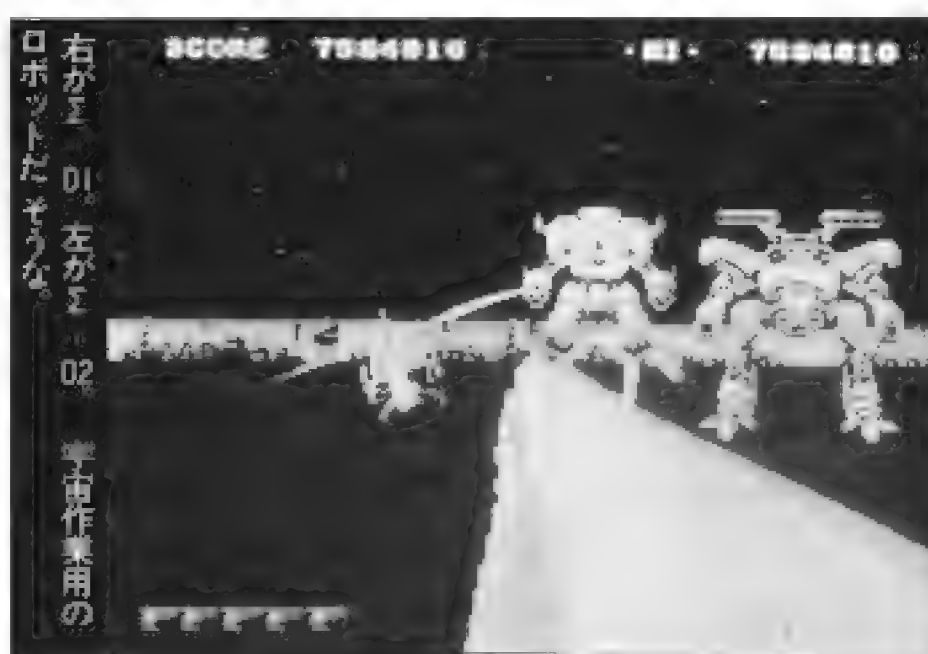
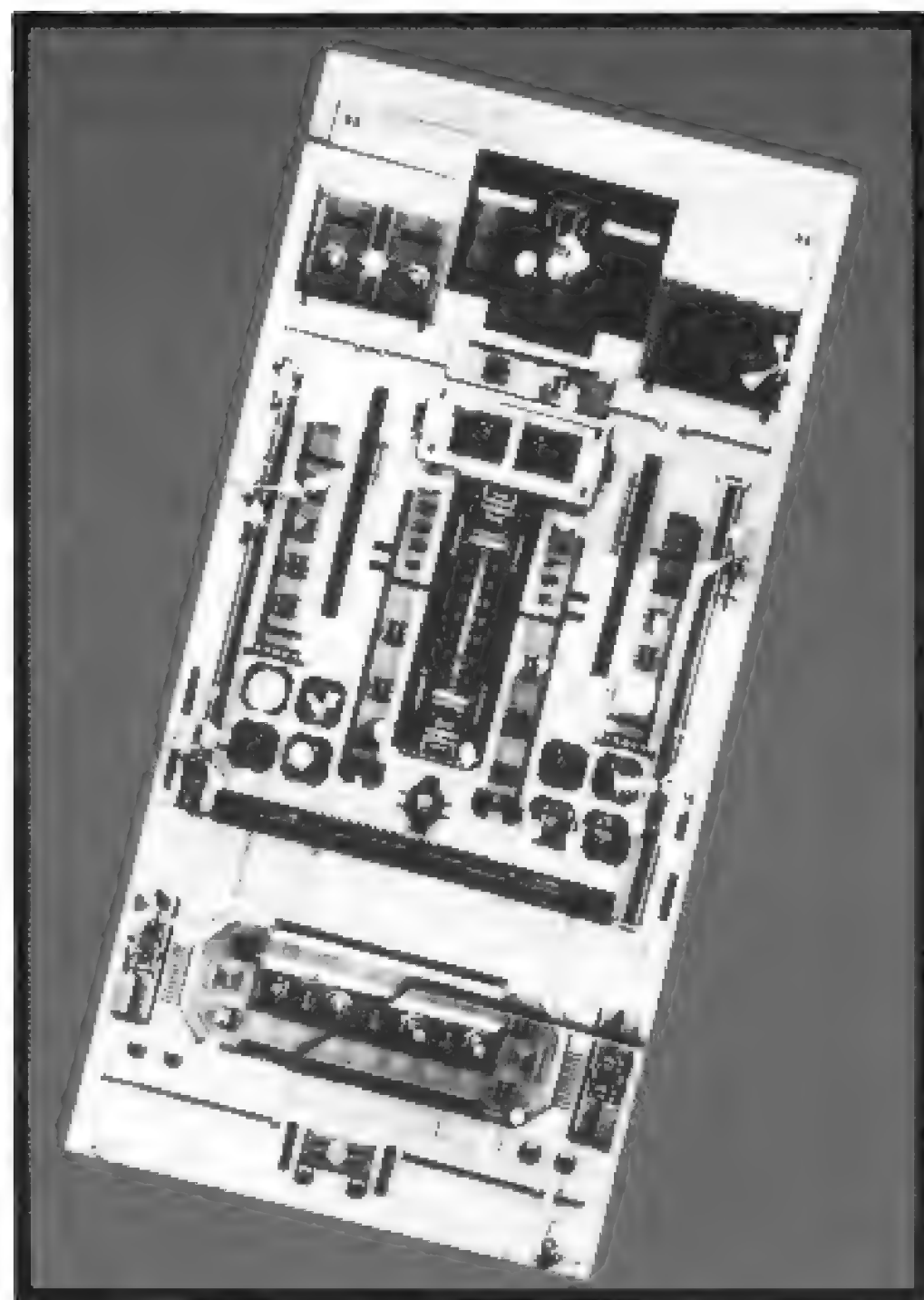
## パイプの通過順

### ●前半戦

A → B → B → B → A → D → B → F → B → B → B → A → F → B  
D → D → E → F → B → F → F → B → 中ボス

### ●後半戦

D → B → A → D → D → F → B → B → F → D → F → G → B → B  
F → D → C → B → F → D → B → B → B → D → C → G → G → 大ボス



## 中ボスは なんとロボット!

基本のひし形運動で弾をよけつつ、バルカンでバカスカ撃ちまくれば、01、そして02の順で楽に破壊できるぞ。

中ボスは2体のロボット。Σ-01は後方掃射、Σ-02はフォワードアタックをそれぞれ受けもつ。この2体を攻略するのは、かんたん。

## これが最期の戦いだ!

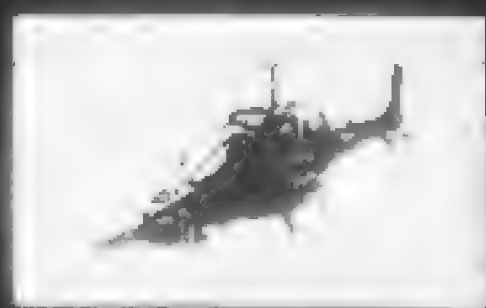
しない。戦車を倒すと出現するコアが弱点だから、そこを撃って撃ちまくるのだ!

命からがら、道中を抜けたS T Bを待っていたのは、完全武装の敵巨大基地だった。

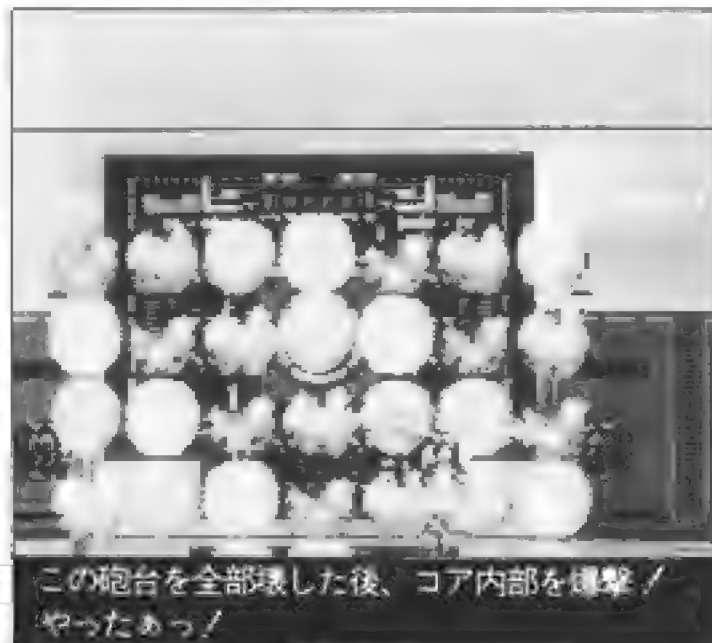
前3面の大ボスとは違い、こいつだけは自爆



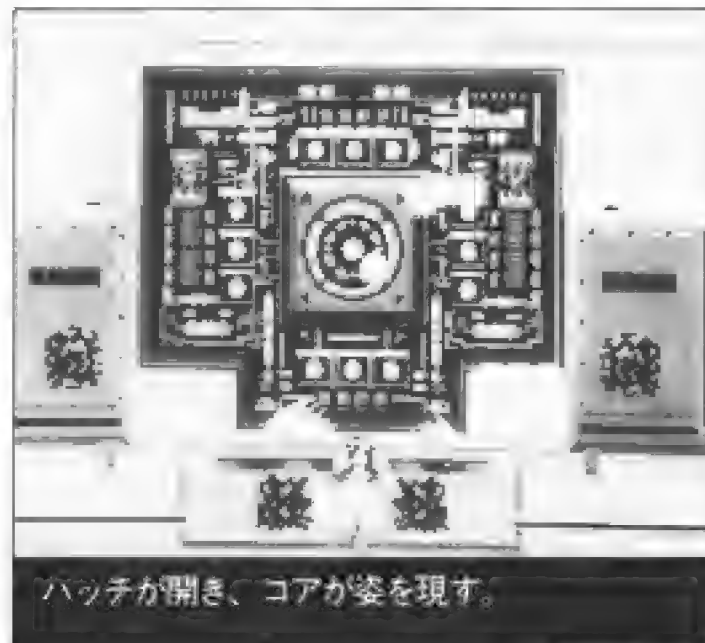
## THE END



エンディング、中央のグラフィックが濃い。



この砲台を全部壊した後、コア内部を爆撃 / やったあつ!

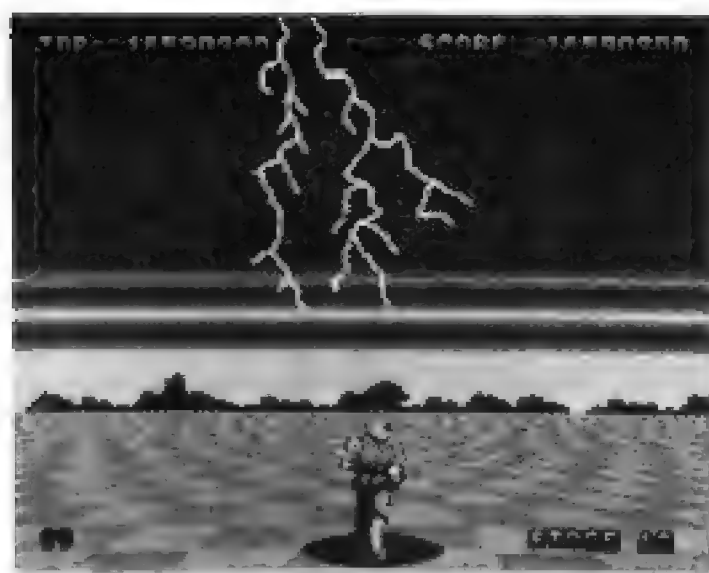


ハッチが開き、コアが姿を現す。



この巨大自走砲を破壊する。





突然のイナズマ。戦いの予感ノ



ファンタジーランドに、再び危機がおとずれる。

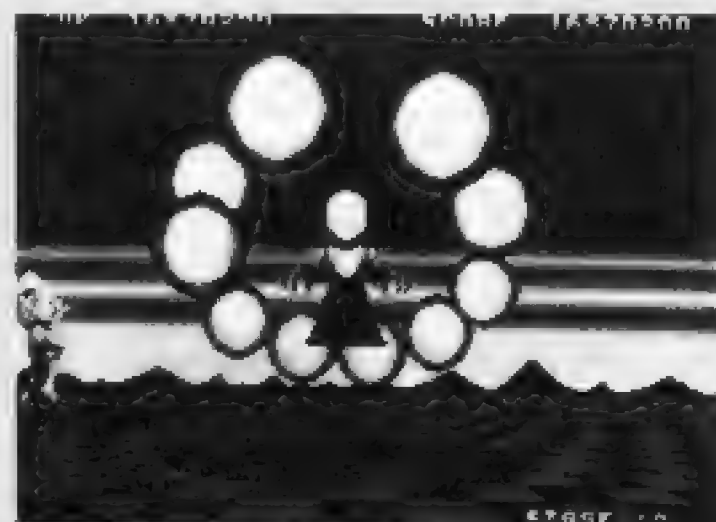
最終面は、再生ボス軍団との壮絶な戦い。前に倒した敵だからといって、油断は禁物だ。気を引き締めてかかろう。

## スペースハリヤーⅡ

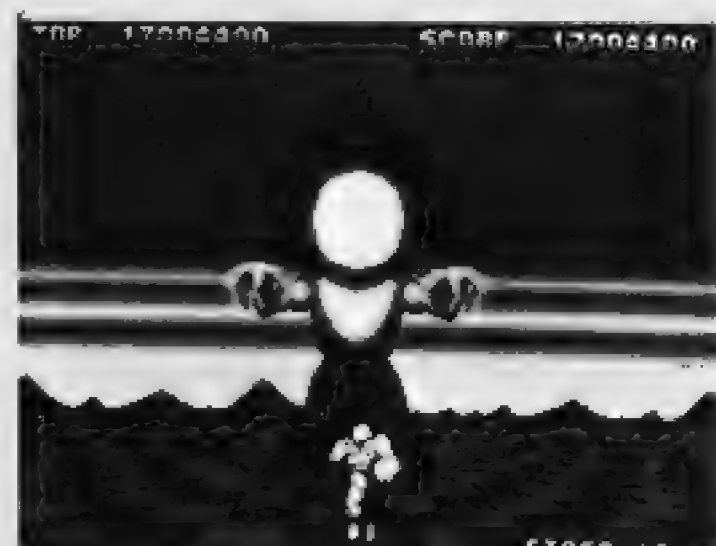


セガ/88年10月29日発売/5,800円/4M

### パラノイア



本体を守るように回転するサイコボール。



顔面が浮き出す。

おぞましい姿の暗黒異星人。超能力でサイコボールを操り、わが身を守っている。

②サイコボールを全部壊すと無防備になるので、そこがチャンス。真正面に立って撃ちまくれ。

## ボス軍団をけちらせ!

再生ボス軍団のシンガリを務める3つ首カメ。炎を吐きながら回転して迫ってくる。③3つの首をすべて破壊すれば倒せる。フェイントの火球に注意すれば、強い敵ではないはず。



### トリミューラー



周期ずらしの弾に注意。

こんにちわ。

### ネオドム



回転しながら肉迫するネオドム。

ドムの強化型で、装鋼の強度が以前より増した。集団でバズーカ砲を撃ってくる。④画面全体に大きな長方形を描きながら攻撃するのがベスト。最大接近しても当たり判定はない。



群集がすべて同じポーズをとっているのは、おかしい。

### フリザート

イスラランドに眠っていた古代生物だったが、何物かが呼び覚ました。素早い動きに注意。

安全地帯、ミニでショットを撃ちまくる。



⑤前後の動きがあわただしいので、動き回っているだけでは弾に当たる。安全地帯で頭を撃て。

後頭部を狙うのが、早く倒すコツだ。



SPACE  
HARRIER  
II



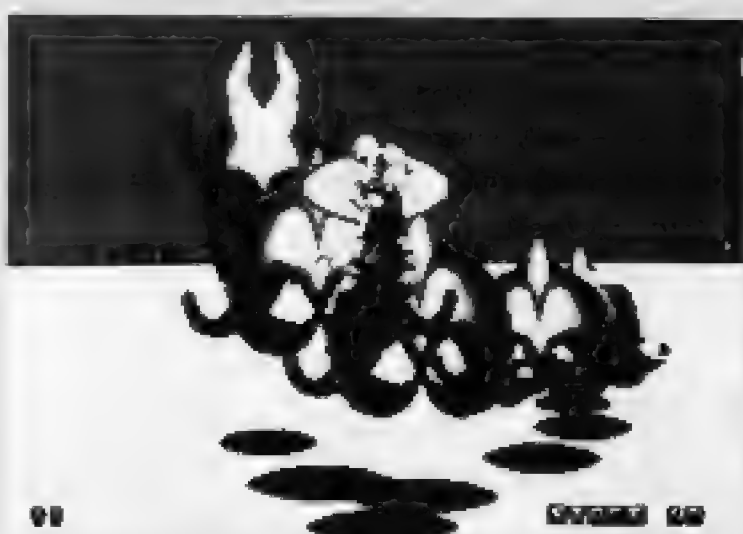
## メデューサ



まずは女性の顔のアップ。



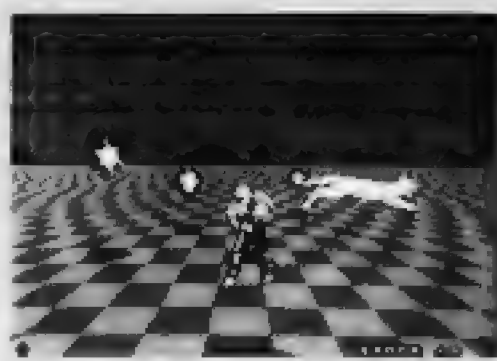
変身後。イオン砲を吐いてくる。



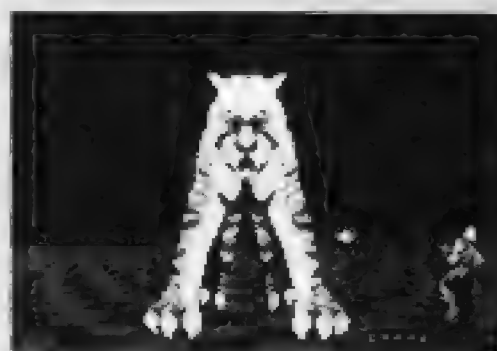
うなじが弱点。

正体不明の怪奇生物。変身してから攻撃してくる。ゆったりとした動きが特長だ。  
②ブリザードに比べて動きはトロいが、フェイント攻撃には注意。やはり頭が弱点なのでそこを狙え。

## マンテコア



翼をもいでも攻撃はやまず。悪あがきをするマンテコート。



体当たり攻撃。

翼をもぐ。この位置がベスト。

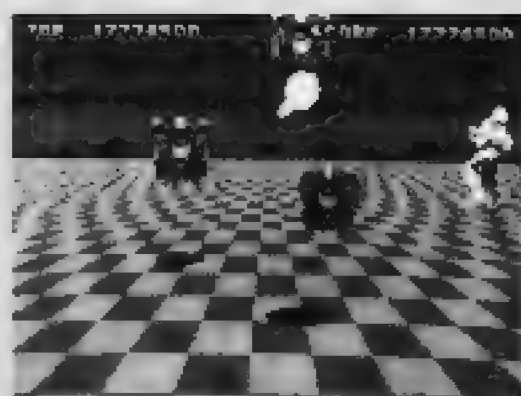


ファンタジーランドに語りつがれる伝説の獣。翼をもがれても、なお攻撃してくる。  
②翼、本体の順で攻撃しよう。時々ここに体当たりしてくれるので、そこを狙ってヒット＆ウェイだ。

## ウィザード



正体は開敗したゾンビだった。影のある奴が実体だ。



三体に分裂。火球を飛ばす。



ウィザード。最初は一体。

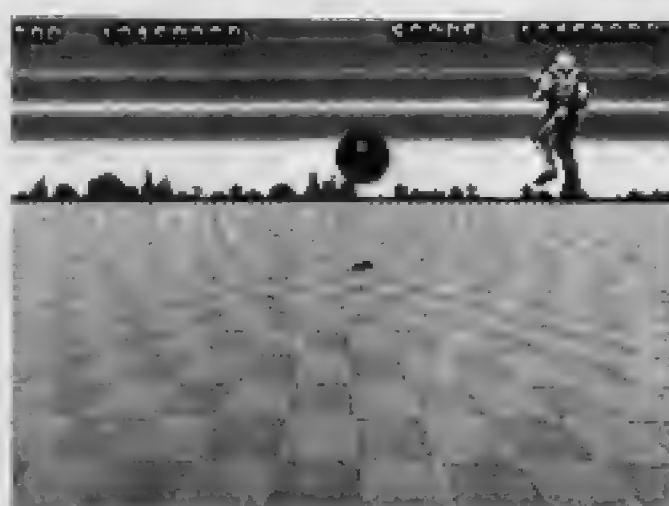
分身の魔法を得意とする黒魔法師。合体、分身を繰り返しながら弾を撃ってくる。  
②ウィザードと同方向に回ってダメ。逆に回ろう。ズバリ影のあるヤツが本物だ。

## ネオトモス

トモスが進化したタイプで分裂攻撃を得意とする。外皮は破壊不能なので、開いたところで撃とう。  
②一定方向に回転していれば、弾に当たらない。数に惑わされなければ、問題はないぞ。



わらわらと集まるネオトモス。



数秒後にエスケープ。

## クラীগオン



母体が接近。撃て。



コクラীগオンは、アッパ・な感覚でハリアーを襲う。

寒冷地に住むクラゲが突如巨大化したもの。体からコクラীগオン(分身)を撃ってくる。  
②コクラীগオンを数匹倒すと、本体が迫ってくるが、攻撃はしてこない。迷わず成仏させてあげよう。

## ビンスピーン



そして中央の3つ。露出する内部が弱点だ。

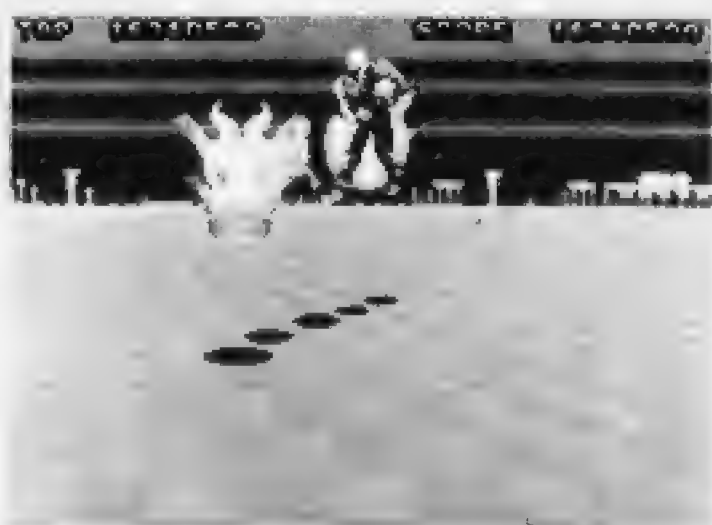


行動パターンは、はじめ下。その後、上。

20面体の大型宇宙船。装飾はビームをはね返す材質で作られており、破壊箇所は内部の砲台だけだ。  
②下、上、と迫ってきて、その後中央が開くので、そこを狙うべし。一発で決めよう。

SPACE  
HAPPY





案の上、ブリザードの安全地帯がここでも使える。



最終ボスクトゥーグア。こいつを倒せば再び平和が……。

あのハヤオーのいとこの火竜。形、動きとブリザードにそっくりだが、吐く弾がわずかに強い。

③ここでも、ブリザードと同様に安全地帯が使える。これも弱点は頭なのだ。

## クトゥーグア

## ラブフェイス



中央で、サルのごとく連射していればOK。



口を動かした後、4つに分かれる。

3つ目の凶悪生命体。4つに分裂したり、離れて弾を撃ってきたり、とこうるさいじじいだ。④分裂するかわりに、挟まれてやられないように。中央で口をバクバクしている時がチャンスだノ



ファンタジーランドを襲った魔法生物軍団を操っていたのは、なんとダークハリアーだった。

⑤開え、ハリアー。正義は勝つノ  
⑥ダークハリアーの攻撃パターンはその手にもつビーム砲と、時おりくる火の玉になったの体当たり攻撃の2つ。  
ビーム砲のほうは、例によって円を描きながら動いていけば当たらないが、ただ回っているだけでは体当たりを喰らう。7-8回ビームを撃った後、体当たりをかま



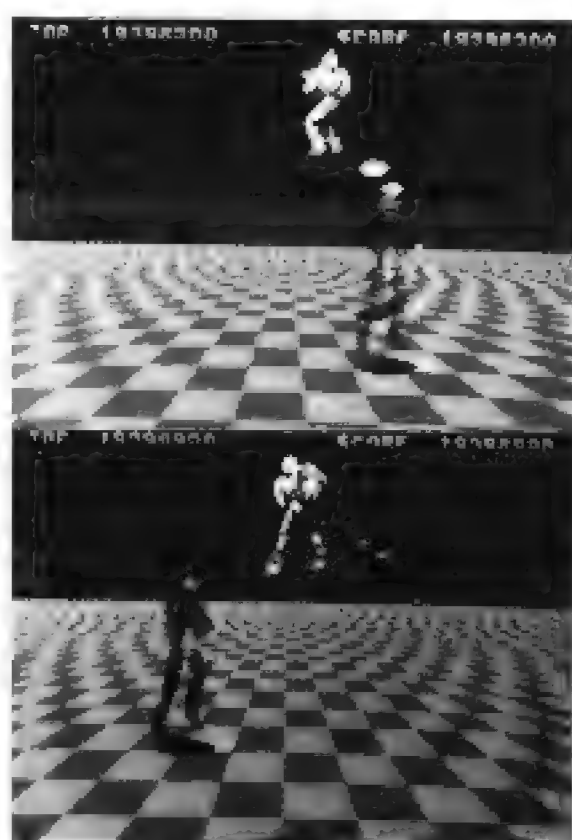
正確な射撃。ポヤポヤしていると狙撃される。



落雷とともに、黒幕登場。負けるな僕らのスペースハリアー。

してくるので、タイミングを覚えて上手に避けよう。  
ダークハリアーは、こちらの攻撃が当たるとテレポートして、別

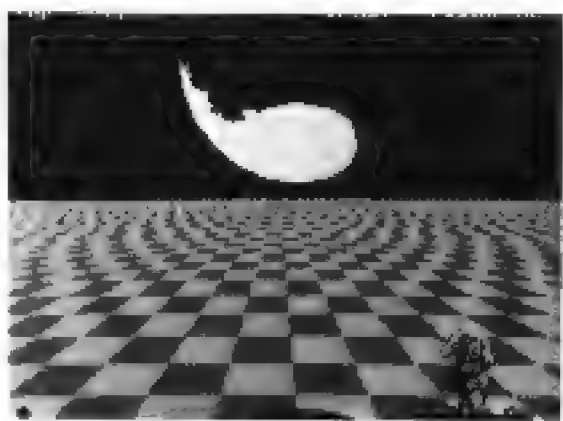
の場所に現れる(といっても、画面内のどこかという意味だぞ)ので、いつものような連続攻撃は無理、持久戦のつもりで戦おう。



手必えあり。しかし一時的にヤツは、別空間へ実体をテレポートさせたノ



対峙する両雄。ショットがダークハリアーの火の玉アタック。



もちろん、当たるとミス。ついに、ヤツを倒したノ 倒した? ヤツは本当に死んだのだろうか……。

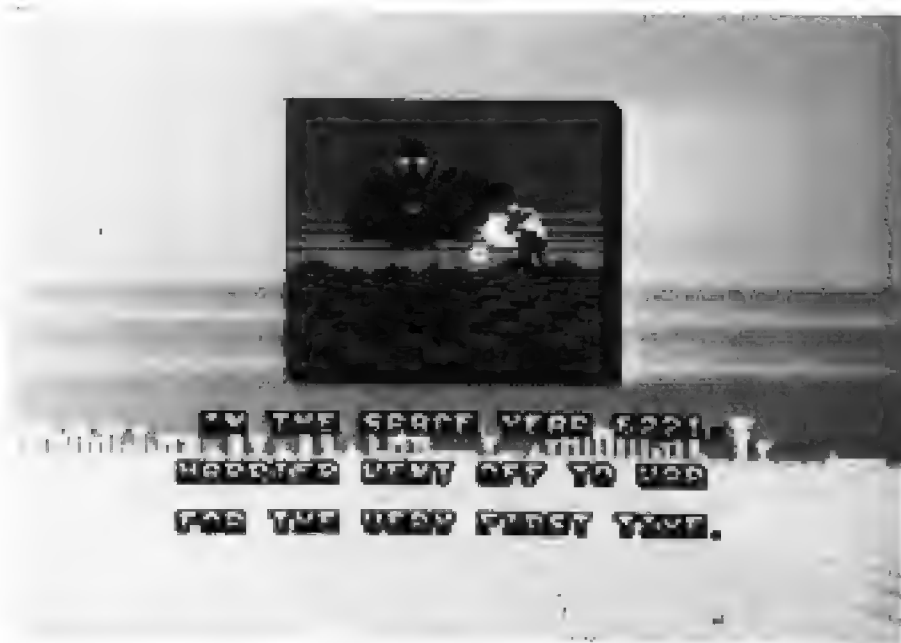
## そしてエンディング

あいつは本当に死んだのだろうか?  
新たな戦いの予感を、彼は密かに感じていた……。  
なんて書くと、まるで「ハリアーIII」が出るみたいだけど……。  
もしかすると……。

ファンタジーランドでの壮絶な戦いが、今終わった。再び宇宙に平和が戻ったのだ。しかし、ハリアーの胸の内は暗かった。



凱旋するハリアー。しかしメッセージは安堵を伝えず。



なかなかシャレたエンディング。すべてクリアした人には涙モノ。



# 獣王記



セガ 88年11月27日発売  
5,800円 / 4 M

## もう一度

## 獣王記

ビデオゲームからの完全移植と銘打った、メガドライブ版「獣王記」が発売されてから、はや5カ月が過ぎた。

ユニークな獣人たち、2人同時プレイ可能、獣人セレクト(裏ワザによって可能)と、一時期かなりの話題になった、このゲームをもう一度楽しんでみたい。

## HOW TO

## 獣王記

このゲームは横強制スクロールのアクションゲームで、プレイヤーは獣人族の英雄だ。

アルピノを倒すと出現するスピリットボールを取ることで、3段階に獣化のパワーアップを繰り返す。

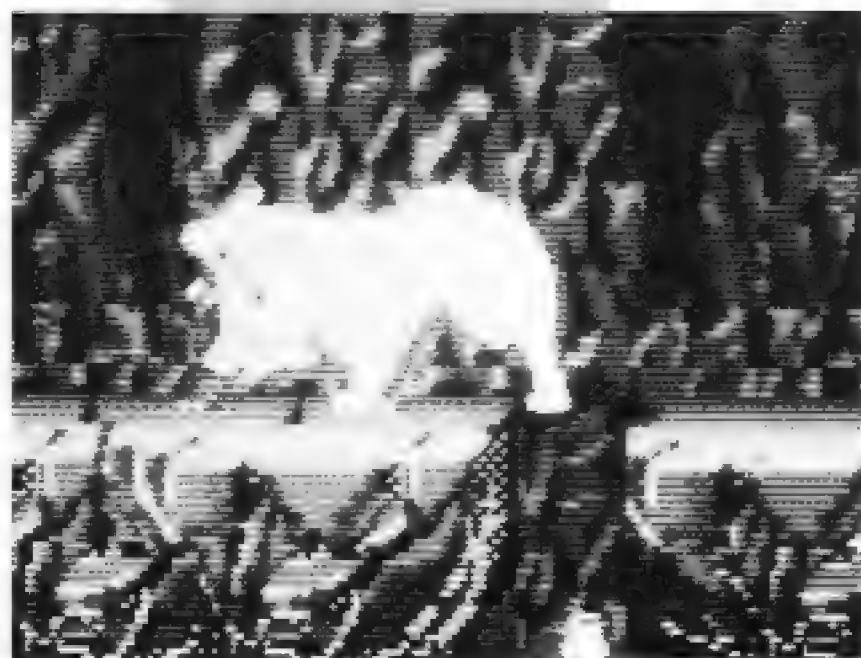
そして、面の最後に待つ強力なボス「魔神」と対決。見事倒せば、次のラウンドへGO。だ。僕が後を守るからキミは、前を頼む。友情プレイに花が咲く。



## 接客用

## 獣王記

獣王記は2人同時プレイ可能。友だちとアツくなって、協力プレイ、競争プレイを楽しんでくれ。獣王記こそマルチプレイの王道。2人でやれば、おもしろさも2倍になるぞ。

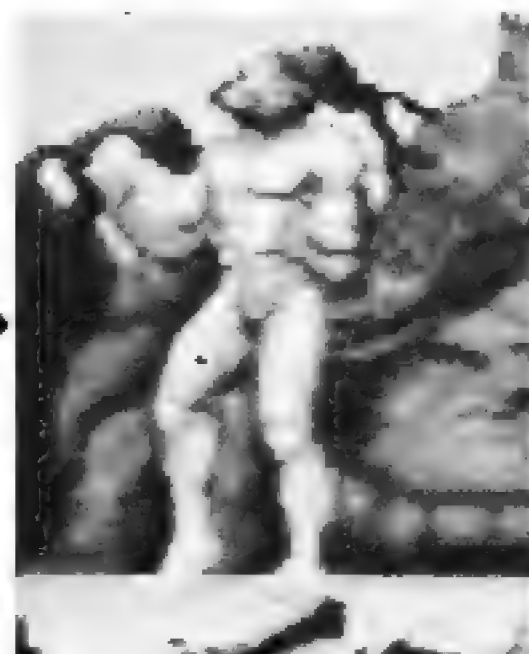


この大? の体内でスピリットボールが作られるのだ。



これがスピリットボール。み○○ん○○んびん!

## 獣人



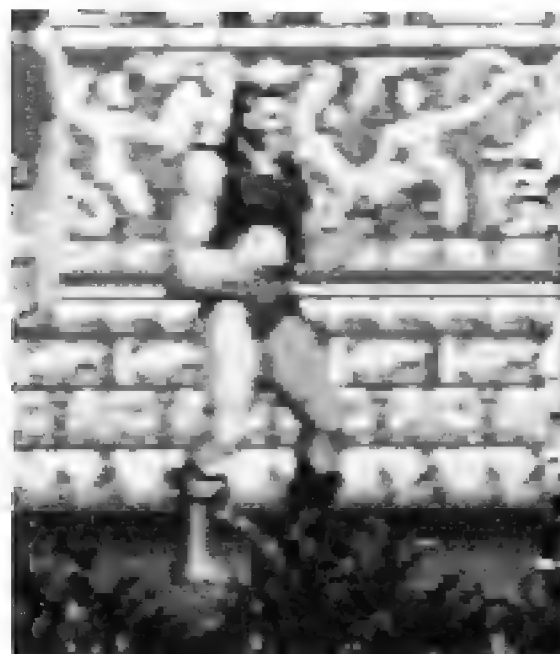
## マキシム



## マッスル



## ノーマル



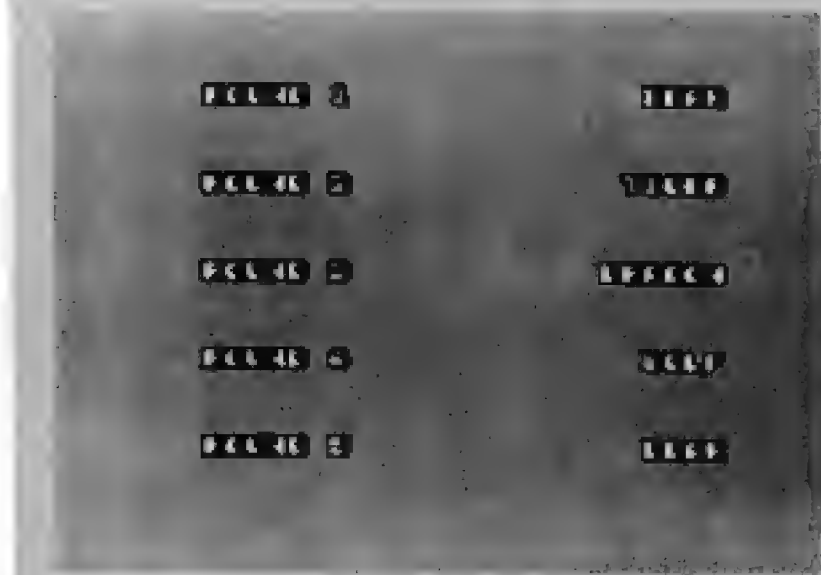
## 獣化を 楽しむ

このゲームの目玉は、多彩な表情をみせる獣人たちだ。そこで、これから各獣人たちを紹介しよう。

## 獣人 セレクト

A B C、方向キー左下を同時に押しながら、スタートで獣人セレクトモードになる。お好みの獣人、配列でキミだけのアナザー獣王記を楽しんでみてはどうか!!

ひたすらカワイイ 熊 を使え!





狼  
1・5面



パンチを繰り出すと、火の玉が飛び出す。ファイヤーボール。攻撃と、自らを火の玉と化して敵を粉碎するウルトラダイナマイトのようなフラッシュアタック。が得意技だ。5面では全身を金色に輝かせたGOLD WOLFだ。



竜  
2面



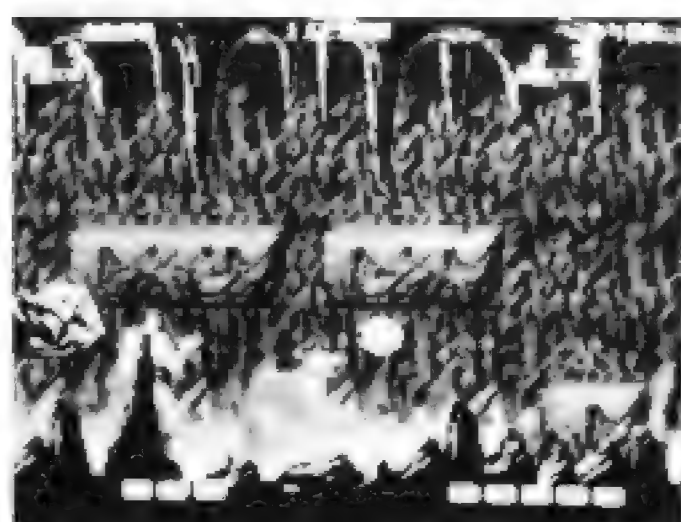
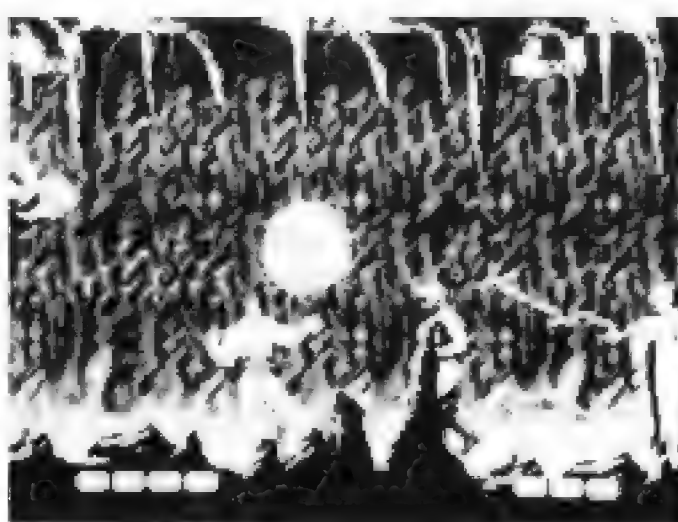
空飛ぶ竜獣人は、電気を操り、前方にレーザーのような雷を発射する。サンダースマッシュと、強力な電磁バリアで結界を張る。レイ・バリアで攻撃する。



熊  
3面



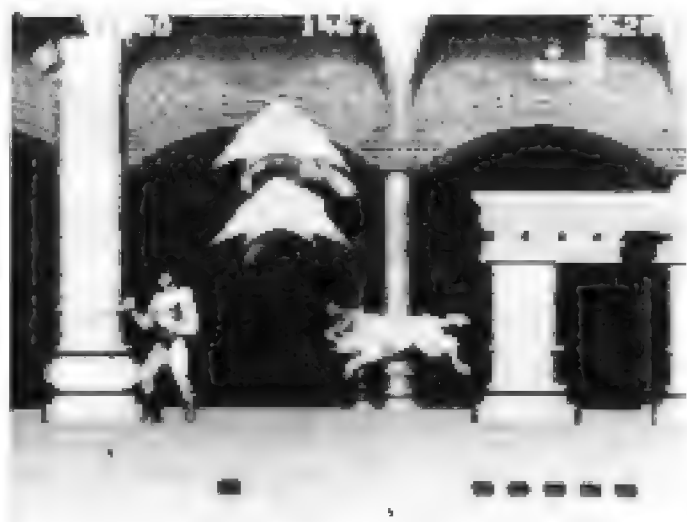
まるでぬいぐるみを着ているような熊獣人。しかし石化ガスを口からはくペトリフプレス、回転しながら敵の体にクラッシュする。スピンボンバー。と、容姿のわりには大胆な攻撃をみせてくれる。



虎  
4面



格好や攻撃は、狼獣人とだいたい同じだが、上下に揺れる衝撃波。ソニックムーブメントと、縦方向の敵を飛び蹴りで一掃する。ヴァーティカルインパルス。を操る。なんだか某人気マンガの必殺技みたいだね。



ステージクリア

総集編

攻略法については、BEEP本誌でも何回か載せたので、ここでは各面のポイントだけを集めてみた。

STAGE 1

不気味な墓標が立ち並ぶ神殿跡。次から次へとゾンビどもが襲ってくる。やつらに対抗する手段はただ一つ、獣化だ!!

スピリットボールは、白色のアルビノラスケルトウルフがもっている。出現位置をよく覚えて、確実に倒すことが大切だ。

獣化できないと、ボスの魔人は変身せず、逃げてしまう。すると画面はループ、同じことの繰り返しだが、3周目になると問答無用、獣化していなくても攻撃してくる。生身でボスと戦っても勝ち目はないぞ。



まだ貧弱なマイキャラ。スピリットボールで肥える。

■ハガーを倒せ!

ゾンビの固まりハガーは頭をちぎって投げつけてくる。

フラッシュアタック+ファイヤーボールの連続技もあるが、写真の安全地帯からファイヤーボールを連射するほうがいいぞ。



ボスはダメージを与えるとブルブル震える。

STAGE 2

湿った洞窟が舞台のステージ2。奇妙な生き物たちがうごめくこの地下世界で、戦士たちは遠い昔の闘いの日々を思い出すのであった。

集団で迫るラスケルトウルフ群のなかにアルビノがいるので、あせって逃がさないように。



出現場所を覚えておかないと。



このゲームは、体力の回復手段がまったくない。だからスピリットボールを取り損なうと、2周3周すると、余計なダメージを喰らってしまう。獣化は一周目でキメる。これがこのゲームのポイントなのだ。



顔が巨大化したわけではない。エクスフログに取りつかれたのだ。

## ■オクトアイスは接近戦

シダの突然変異オクトアイズ。目玉をうじやうじや飛ばしてくるけど、写真の位置で構え、開いたらライバリアを連射ノ速攻で倒せるぞ。空を飛べるドラゴンならではの技だね。



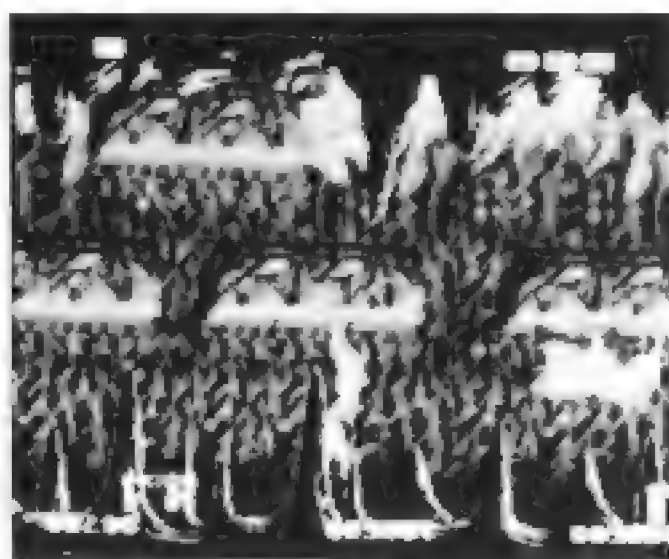
この位置でライバリア連射。己の指を信じるのだ。

# STAGE 3

洞窟はまだ続く。今度は足場の悪い岩石地帯だ。とどころころが落し穴になっている。落ちたらまず助からない。死の臭いが立ち込める。

後方から襲いかかるラスケルトウルフ群。そう簡単に獣化させてはくれない。冷静な判断力もケモノになる条件だ。

穴に落ちれば、即死。だから、この面は慎重に動いたほうがいい。また突然、敵に殴られて叩き落とされることもあるから、自分の位置をよく考えて進もう。



落ちる一。ジャンプは慎重に。



ザコ敵もなかなか手強い。

## ■モルデイスネイルはすれ!

カタツムリのお化けモルデイスネイルは楽に倒せる。方法は、あらかじめ右端にマイキャラを寄せたおいて、変身したらスピリンバーを連打、連打だ。



早めにフトコロに飛び込まないと苦戦は必至。

# STAGE 4

場面は一転して地下神殿。魔人の力を示すものなのか? それとも……。戦士たちは肌で感じていた。地獄が近づいている。

アルビノラスケルトウルフには、そう悩まされない。すんなり獣化できるはずだ。敵も一面とほとんど同じだから、そう苦労はしないはずだ。



エアロビキックの瞬間、くつろぐ2P。

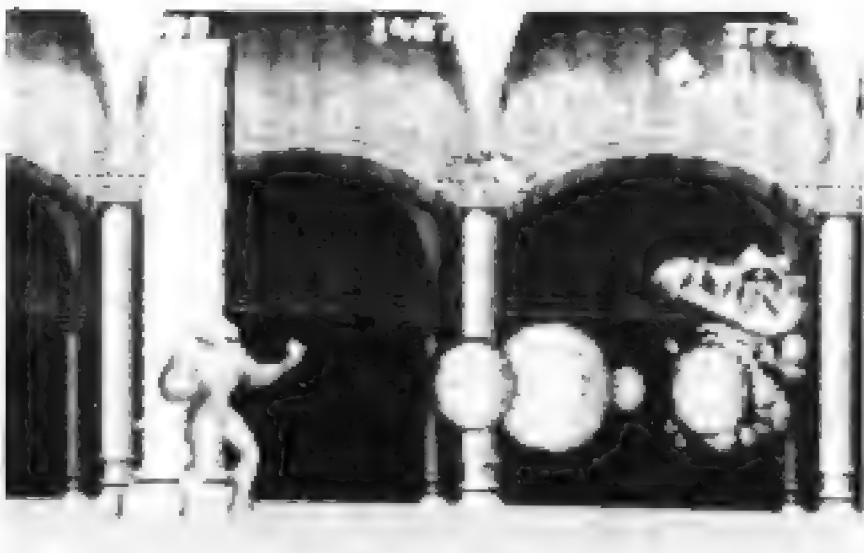
4面はボス以外は息抜きステージだ。ただし油断して、荒いプレイは禁物。つねに慎重に、完璧を目指そう。



4種の敵の総攻撃。油断は禁物ですね。

## ■ファッティクロコダイルは強い

はつきりいって一番強いボスだ。火の玉を吐き、火龍を放つ。ソニックムーブメントで本体、ヴァーティカルインパルスで火龍という具合に攻撃するのがいいようだ。



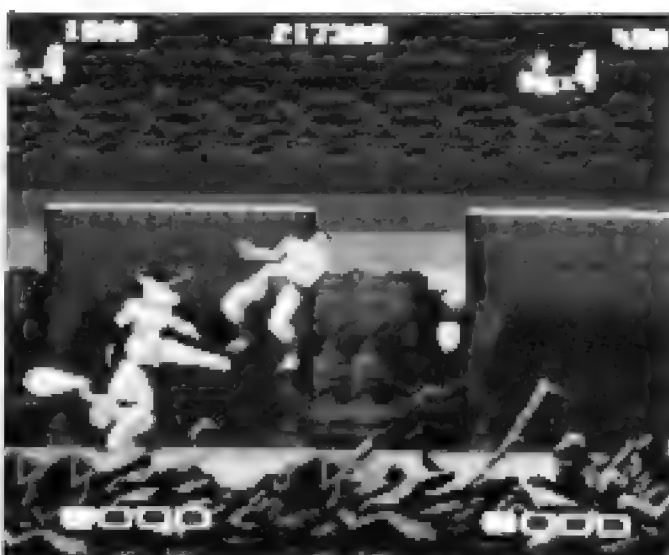
この火球は伏せればかわせる。

# STAGE 5

最下層の光景は地獄そのものだ。折り重なる屍を乗り越えて、アテナを探す戦士たち。そして最後に待っていたものは……。

この面のアルビノラスケルトウルフは、それぞれ前、後、後の順で出現している。とにかくザコキヤラが強いので、それに気をとられないように注意しよう。

最終面だけあって、敵の攻撃も厳しい。とくにザコキヤラがひとクセもふたクセもある連中ばかりなので、しゃがみパンチを有効に使い、最後の魔人との対決に挑んでくれ。



本当にザコが手強い、うわっ。



獣化したからって鬼の首を捕ったようなプレイをしてはダメ。

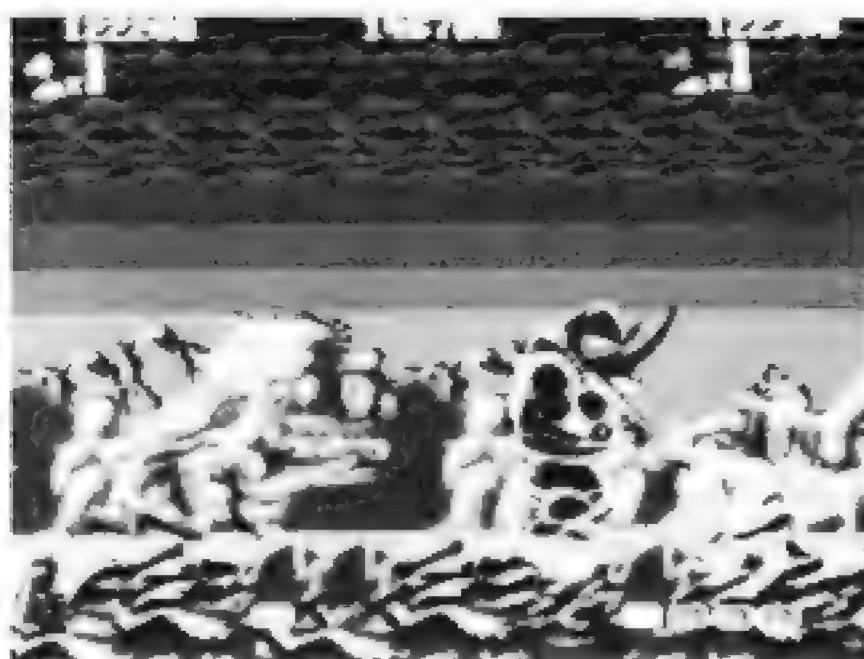


■真の魔人は弱かった?

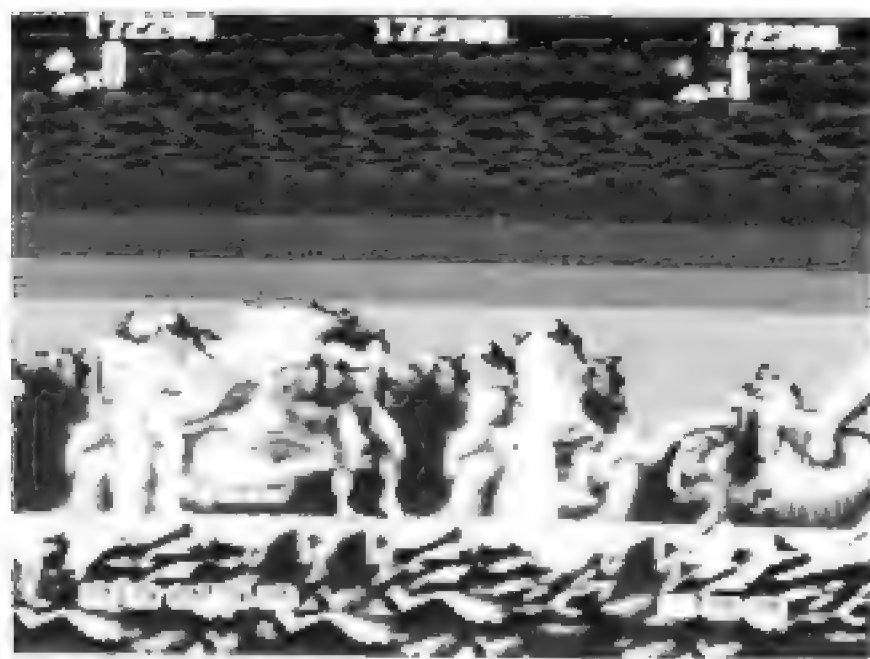
あらゆる格闘技に精通しているサイマジンことセガIIパンピーター。強烈なパンチはしゃがんでいけば当たらない。楽な倒し方は画面左端でしゃがんでファイヤーボールの連打。意外とあつさりカタつくぞ。

これを倒せば、ぶじアテナを救出してエンディング。ジ・エンドだ。

しゃがんでダメージを与える。これがサイマジン攻略の基本。



エンディング。アテナが美しい。



シングルフット(1・4画)  
マイキャラが近づくと自爆するので注意。



ラスケルトウルフ(1画)  
かるやかな動きで、画面を走る。止まったところを狙え。



ボーンヘッド(1・4画)  
立っていると殴られるので、しゃがんでパンチ。



敵キャラ  
大図鑑

グレイブマスター(1・3・4画)  
連続パンチが怖い。しゃがみパンチが有効だが、耐久力がある。



スキニーオークス(1画)  
上空から攻撃してくるので、しゃがんでキックで迎え討て。



エクスフログ(2画)  
食いついてパワーを吸い取る。自分から接近していつて倒すとよい。



ラトテイル(2画)  
上下から出現。頭と尾っぽが弱点だぞ。



ケイブニードル(3画)  
マイキャラに突進してくる。タイミングよくキックだ。



チキンレッグ(2・3・4画)  
尾を振って攻撃してくる。1度捕まえると連続攻撃を浴びてしまう。



ロックタートル(3画)  
プレイヤーが近づくと、急に跳ねて、ボディプレスをしてくる。



ハンマーフライ(4画)  
空を飛んでいるので、高台に上がってキックで倒せ。



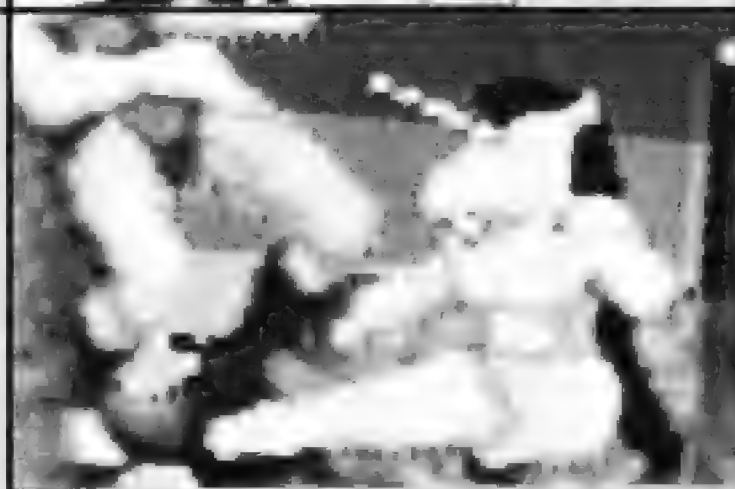
ヘルボアー(5画)  
なかなか攻撃が当たらない。獣化する前は相手にしないように。



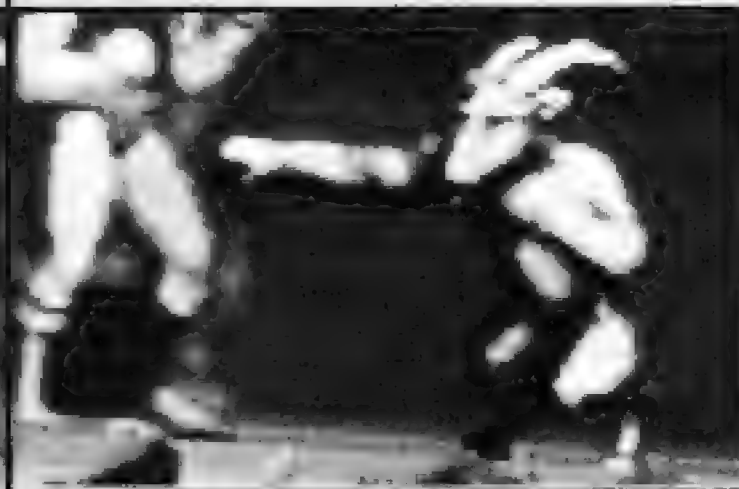
ソーフィッシュ(5画)  
のこぎり魚。地面を転がり回るのでしゃがんでパンチ。



ダークユニコニア(5画)  
鋭い飛びけりが怖い。なるべく近づかないようにしよう。



ゴーリイゴート(5画)  
軽いフットワークと鋭いジャブが売り物。しゃがみパンチで倒せ。





# おそ松くん はちゃめちゃ劇場

セガ '88年12月発売 5,500円 2M

人気アニメ“おそ松くん”が、アクションシューティングゲームになってやってきた。

ちび太、デカパン、はた坊、トト子ちゃん、そしてイヤミと、毎度おなじみのキャラクターが、所狭しと繰り広げる“はちゃめちゃ劇場”を、大紹介するぞ。

## ストーリーは

マイキャラは残機制+ライフ制。おそ松くんは、得意のパチンコでパラレルワールドに潜む敵キャラをけちらしながら、この世界のどこかに閉じ込められている5人の弟たちを救い出すのだ。

パラレルワールドは、「桃太郎の世界」「白雪姫の世界」「恐竜の世界」の全3面。各面の最後には、いろいろな変装をしたイヤミが、ボスとして待ちかまえていて、こいつを倒せばラウンドクリア。

また、捕らわれている弟たちを1人1人助け出すたびに、体力、攻撃力、防御力が、パワーアップするのだ。

体力アップ……ライフメーターのMAXが上がる。

攻撃力アップ……1段階でパチンコの射程距離が長くなって、2段階で弾に貫通力、連射力がつく。防御力アップ……相手から受けるダメージが半分になる。



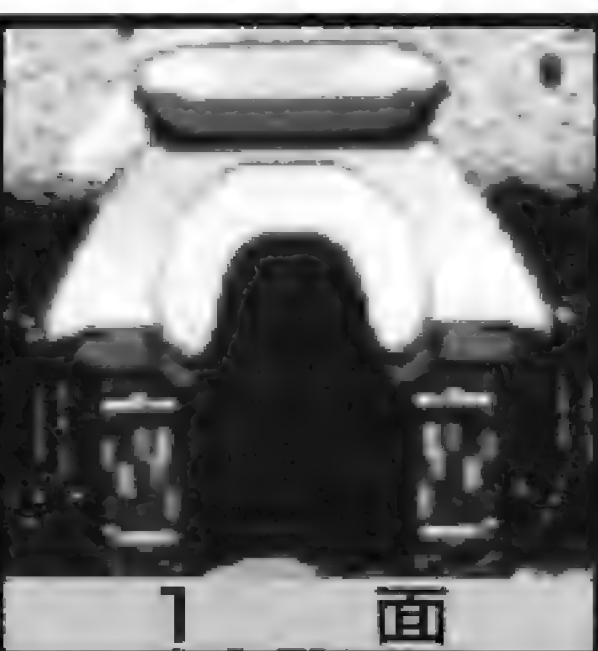
## リボンを集めて物々交換



3 面



2 面



1 面

敵を倒すとリボンが手に入る。これを集めて、トト子ちゃんのアイテムショップに行くと、便利なものが買えるのだ。

そのリボン  
何かと  
交換しない



### はね(15リボン)

おそ松の肉体の1部分が変化し、空を自由に飛行できる。ただし時間制。また飛行中はパチンコが使えない。



### たこ(20ボタン)

おそ松の足が突然進化し、一定時間高速の動きが可能となるが、自分の意思とは勝手に直進するので、はっきりいって役立たず。



### はなび(15リボン)

ネズミ花火を敵に投げつけて爆死させる。ただし1発しか使えないので、場所をよく考えて使うようにしよう。



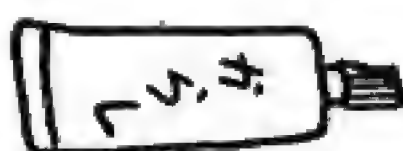
### ばりあ(30ボタン)

マントがおそ松のまわりを回転し、一定時間無敵になる。しかし、その間はこちらからも攻撃はできないので、そのつもりで。



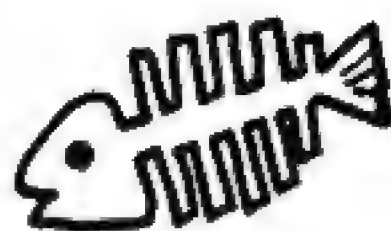
### からし(50ボタン)

あまりの辛さにおそ松が、シェーの叫びを上げ、その声の大きさに画面内にいる敵は驚き、全滅してしまう強力な武器。



### ほね(40ボタン)

これを使って猫を呼び出し、乗り物にする。動きも速く、なかなかおもしろいアイテムなので、1度は試してみたい。



## おそ松 アクション

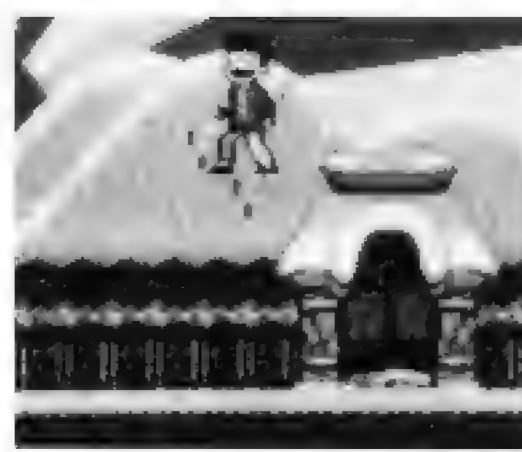
主人公おそ松くんの多彩なアクションの1部をここで紹介しよう。

### パチンコ



Bボタンでパチンコ発射。最初は単発なのだ。

### アイテム



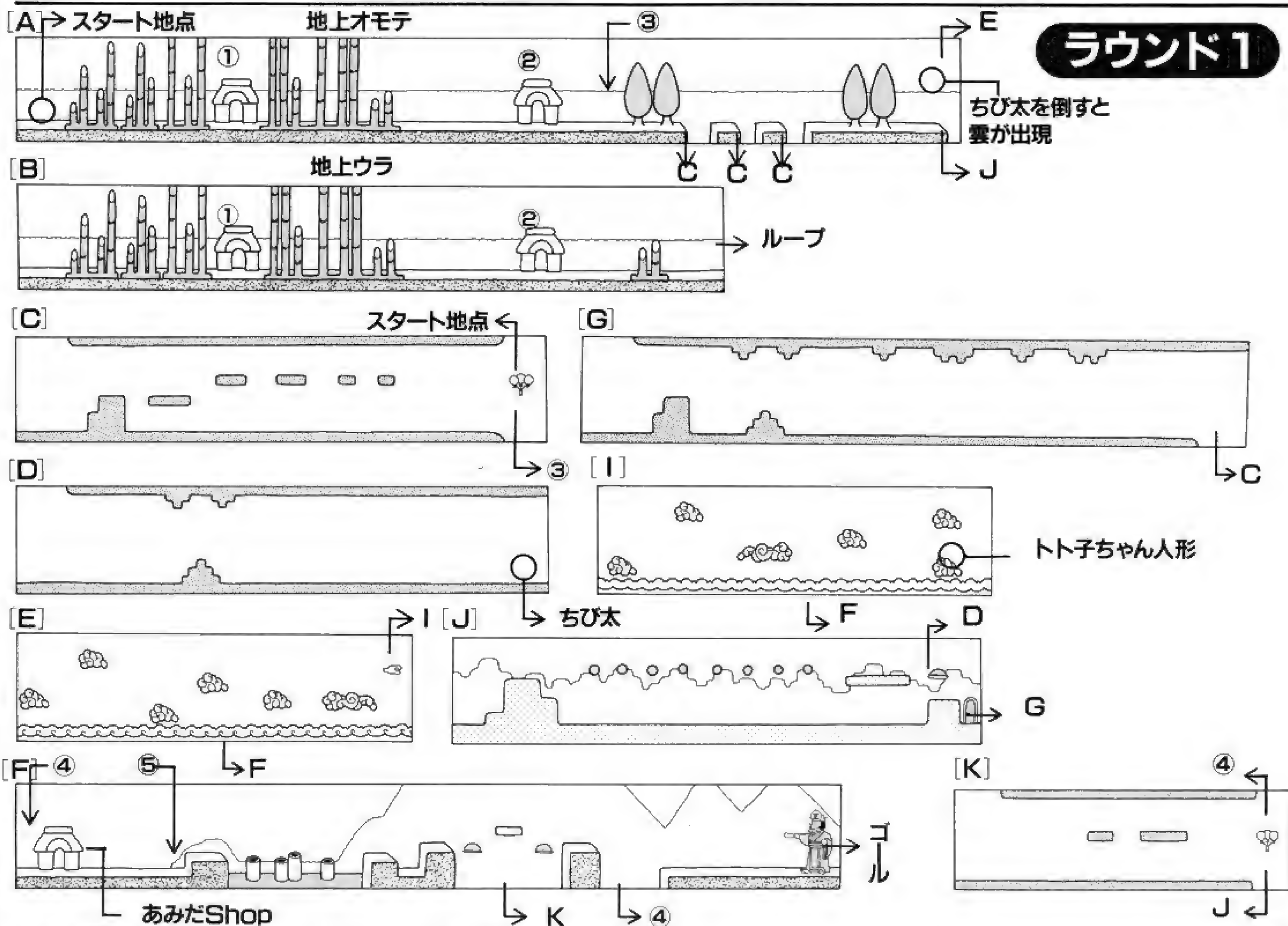
ステータス画面で指定したアイテムをAボタンで使える。

### ジャンプ



Cボタンでジャンプ。上方方向を押しながらだと、さらに高く飛べる。





## 桃太郎の世界

赤塚マンガの人気者おそ松くんが、おとぎ話の世界のなかにやってきた。なんといっても後光がまぶしいのだ。

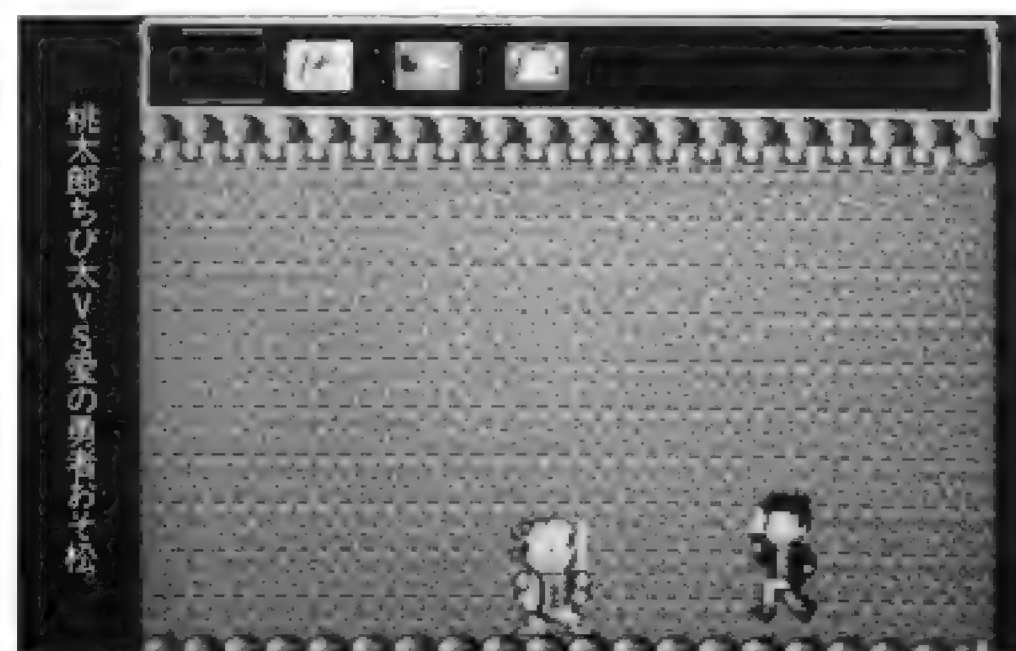
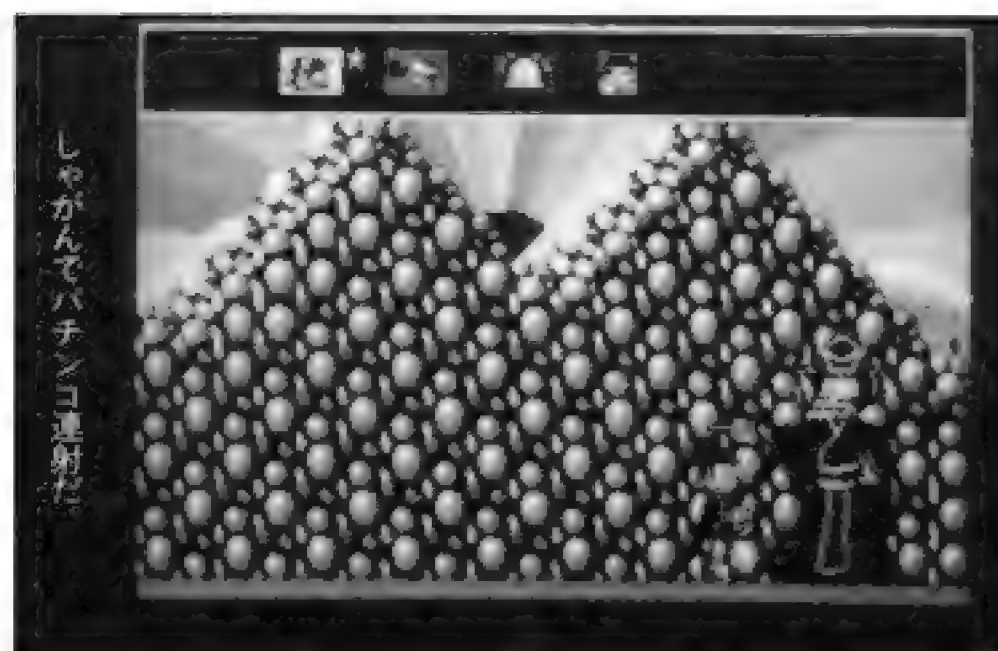
最初、おそ松はライフが少ししかなく、パチンコの射程距離も短い。だから上のマップをよく見て、早めにボスを目指すことがポイント。1人目の弟を助けてしまえば、ライフのMAXが倍になるから、それまでは、リボン稼ぎは控えたほうがいい。

1面のザコ敵で1番気をつけるのは「鬼ダヨーン」。大きくジャンプして、金棒から2回火の玉を撃ってくる。こいつを倒すには、体に接触しないように接近して、しゃがみながらパチンコを連打することだ。

## BOSS

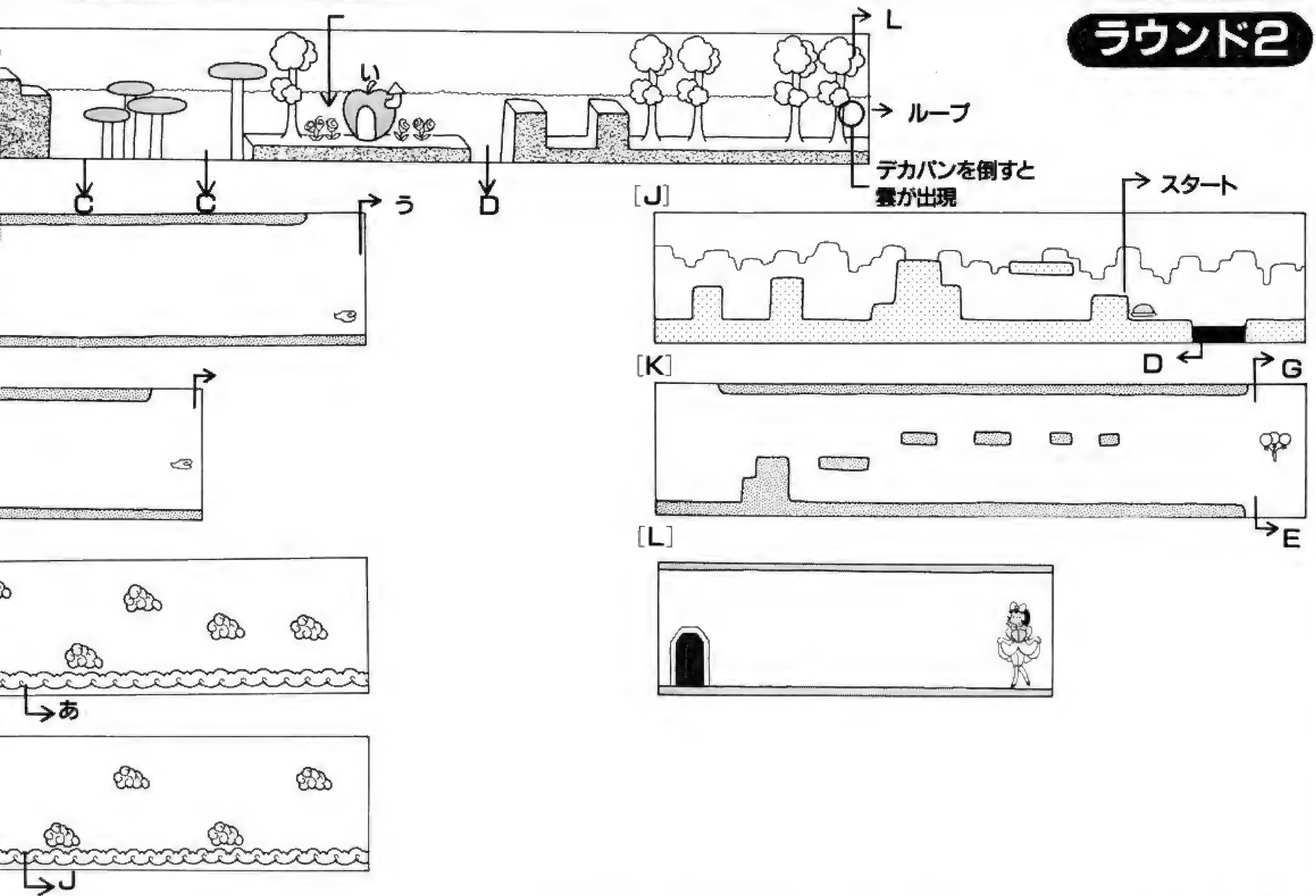
小ボスはちび太。地下で桃太郎の格好をして襲ってくる。大ジャンプの後、長くて低いジャンプをして飛びかかってくる。低いほうのジャンプを大ジャンプでかわすと、ちび太はいったん止まるので、その隙にパチンコ弾を撃ち込もう。でも、攻撃力はそれほど強くないし、2発当たれば倒せるので、玉

砕覚悟で戦えばあっさり倒せるぞ。そして大ボスが、エンマイヤミ。桃太郎になぜエンマ大王が、なんてことは気にしないでいってみよう。エンマイヤミは、輪っかレーザを2回撃つと、足から玉を転がしてくる。輪っかレーザのほうは、近くに寄ってしゃがんでいれば、当たらないので、そこで下から連射だ！玉には1発当たると思いうけど、肉を切らせて骨を切るノ、なのだ。





## ラウンド2



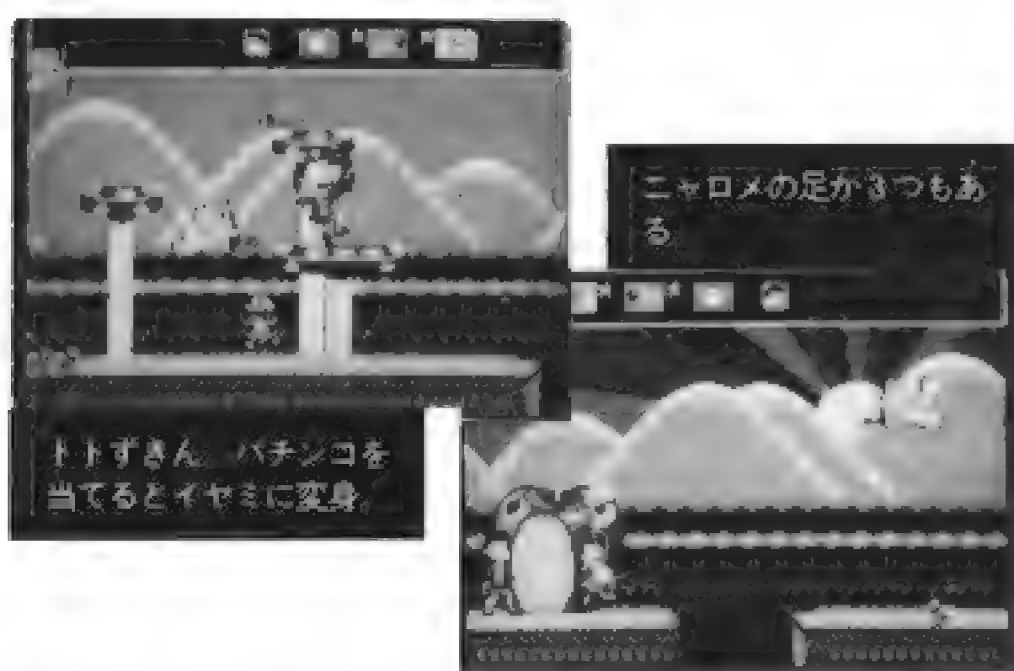
倒しても逃げさやう  
敵を倒すと……

敵を倒すと、普通リボンが出てくるが、たまにラーメンやラムネといった回復アイテムもある。これを食べれば、元氣バツチリ！  
また、数は少ないが、おそ松くんカードもある。このカードを6枚集めると、1UPする、とつてもありがたいアイテムなのだ。

### 白雪姫の世界

緑が映える草原。ここには美しい白雪姫がいるという。マップは広いので迷わないように気をつけよう。

2面になるとザコ敵でもクセモノぞろい。ふわふわ飛びながら矢

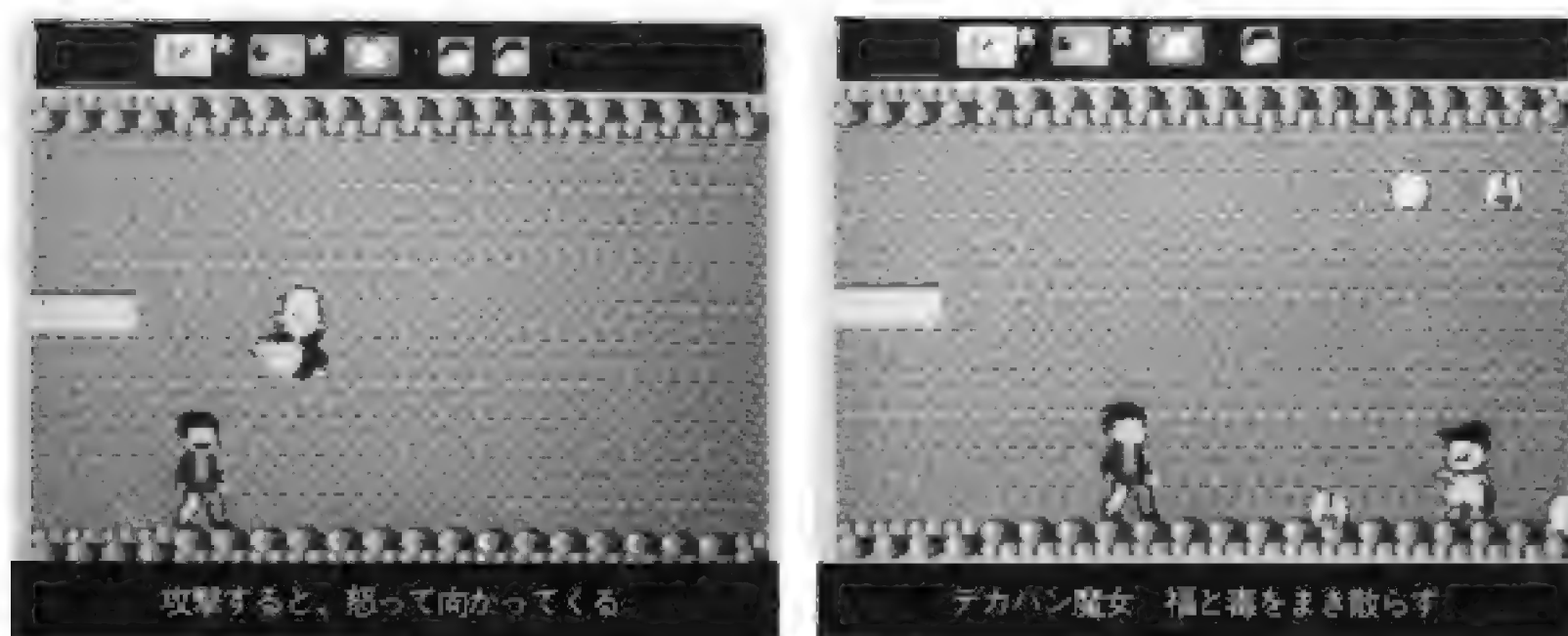


を射ってくる「キュービッドちび太」や、突然涌いたように出現する「ニャロメ」には要注意だ。

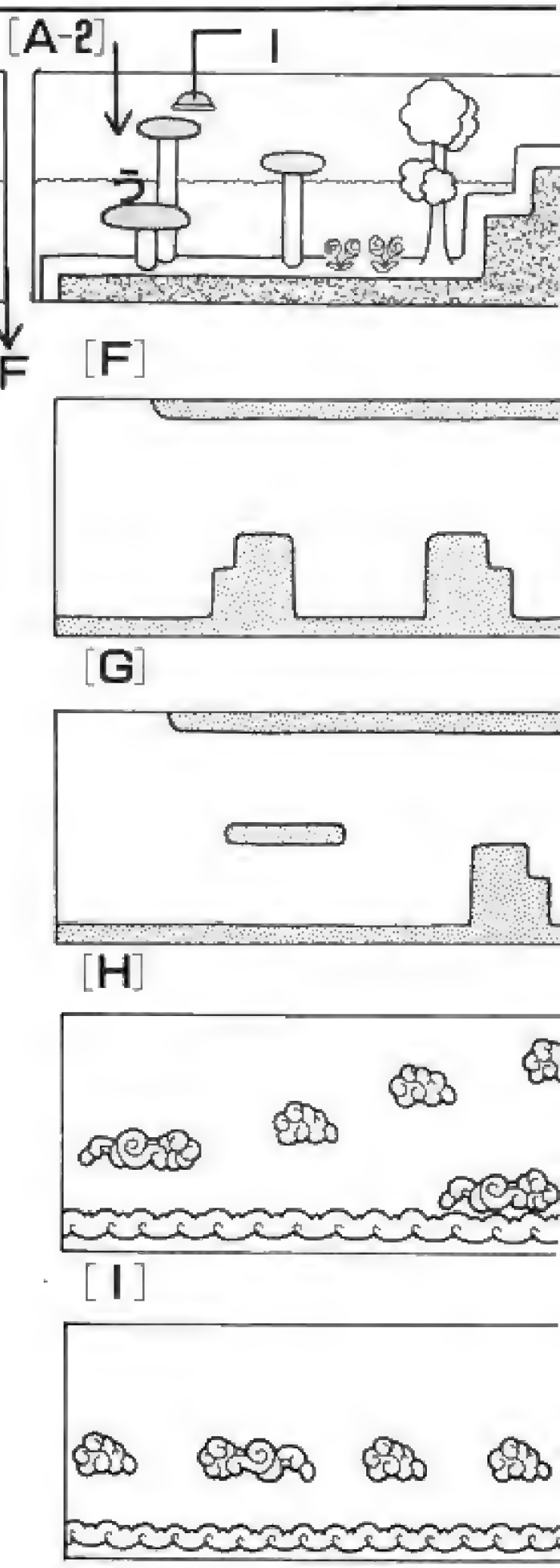
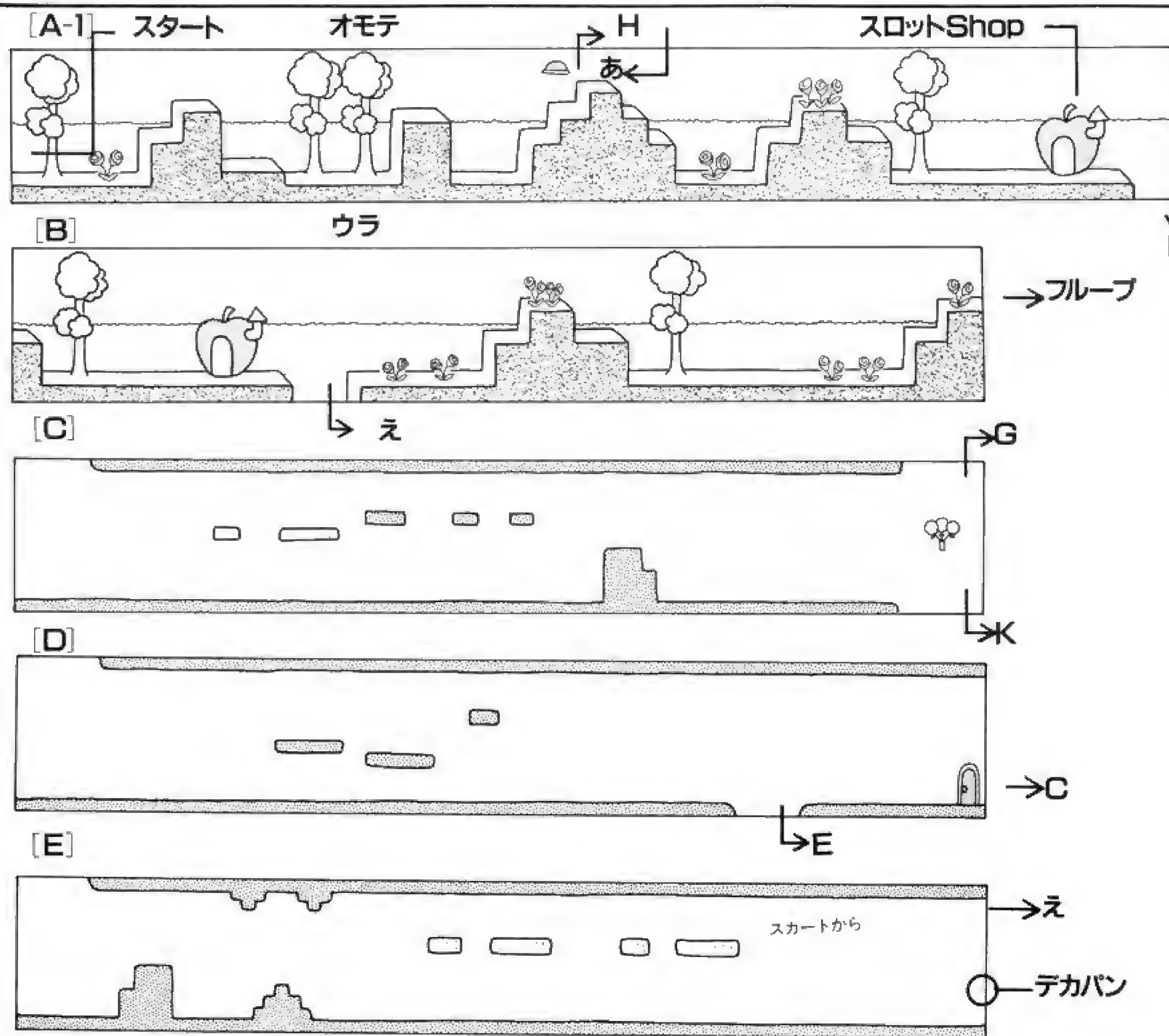
また、地下のほうの敵も1面とはガラリと変わる。「ミサイルを吐く謎のインド人」や、「ヤリを投げてくる正体不明のマサイ族(仮名)」が登場する。どれも3発撃ち込まないと倒せないなので、距離をおいて攻撃しよう。

### BOSS

白雪イヤミ姫のいる城？ に通じるルートは、まず地下で小ボス







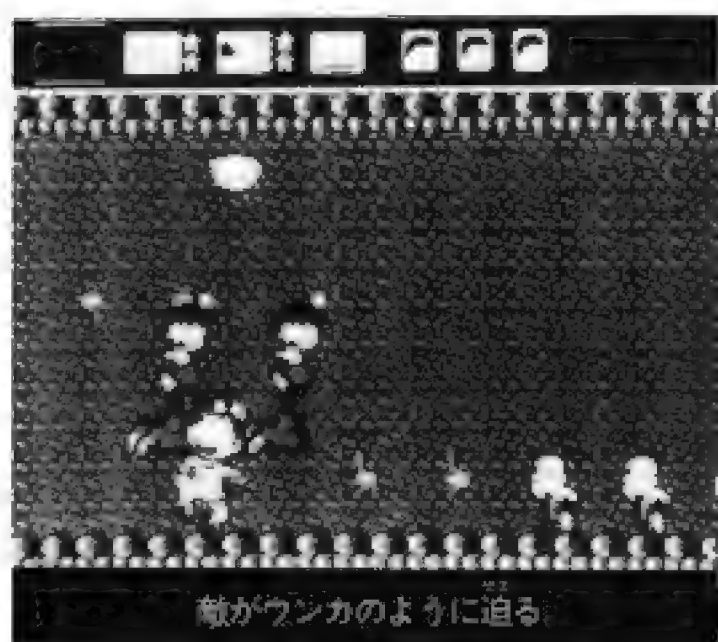
誤ってパチンコを撃てたら、2つの扉が出現。



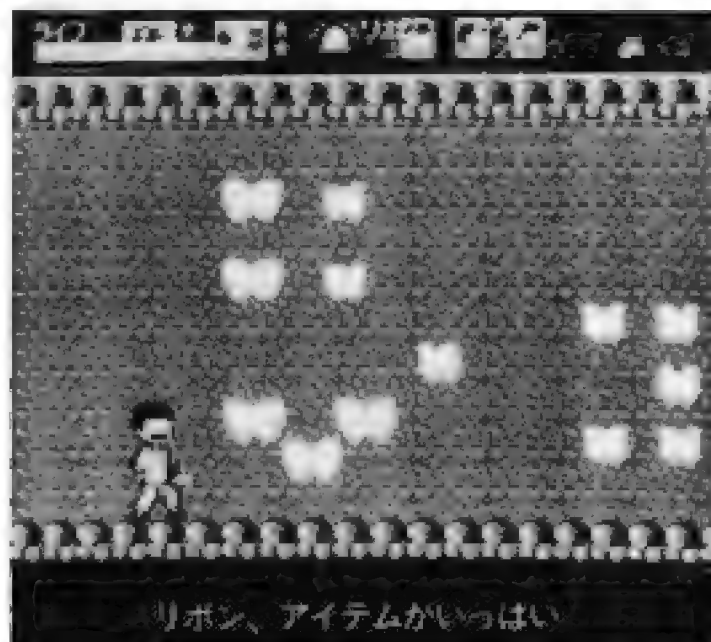
地下面の何もないところで、パチンコを撃っていると、時々扉が現れる。この扉はつねに2つ並んで隠れてあって、どちらか1つは「敵がうじゃうじゃ出てくる面」、もう1つは「リボンと回復アイテムがたくさんある面」なのだ。

右と左、どちらを選ぶ？

かくし扉は  
天国と地獄



敵がワシカのように迫る

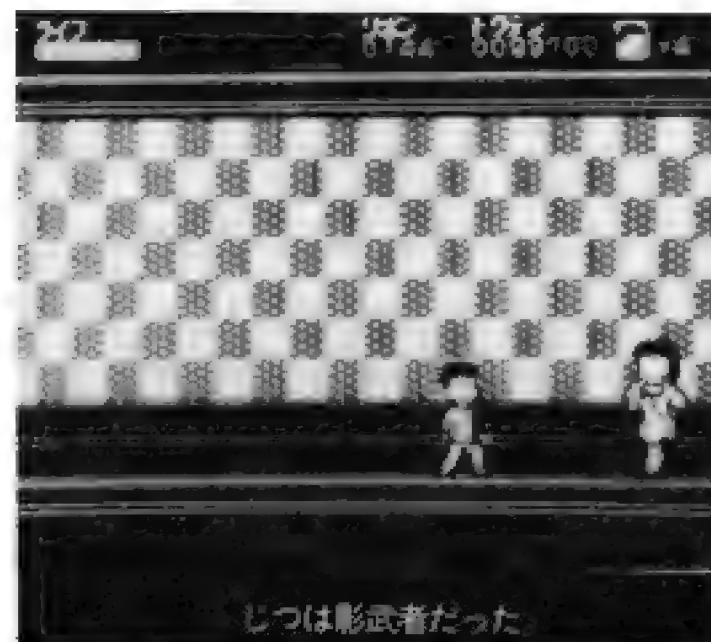


リボン、アイテムがいっぱい



イヤミ白雪姫は、毒リンゴを投げてくる。

の「デカパン魔女」を倒さないと現れない。こいつは、初め「福」と「毒」(「福」はライフ回復、「毒」はダメージ)を投げてくるので、うまく「福」を取って体力を回復しよう。弾を撃ち込むと、「怒ったダスノ」とビヨンビヨンと飛び跳ねながら体当たり攻撃をしてくる。飛んだら下をくぐって

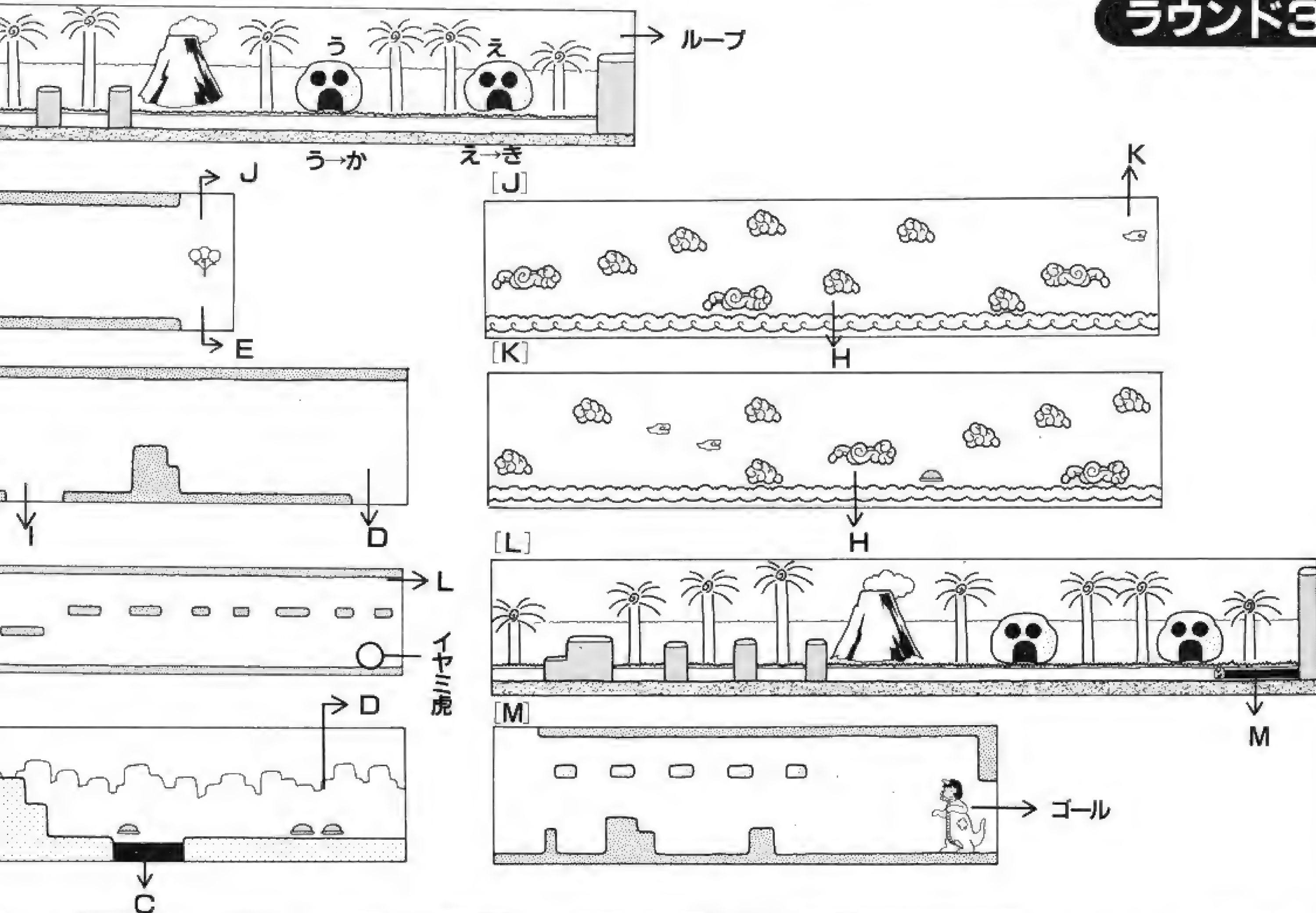


じつは影武者だった

振り向いて撃つ！これを繰り返すべし。  
大ボスのイヤミは、白雪姫に化けて登場する。ジャンプをした時、床に転がすように毒リンゴを撃ってくるけど、じつはこいつはノーダメージで倒すことができるのだ。左の写真の位置でひたすらしゃがんで、撃て！これでOKだ。



# ラウンド3



## 恐竜の世界

とうとう追い詰めたぜ！ 今度こそ逃がさないぞイヤミめ。おそ松兄弟の怒りは爆発寸前！ さあ一気にクリアだ！

原始時代が舞台の3面。最終面だ。ここで目をひくのが、ピョンピョン跳ねてくる『足乗りハタボ』と、空を飛んでる『UFOチビ太』だ。チビ太のほうはちよつと曲者。ジャンプでまず高台に上がったなら、しゃがんでバチンコを撃て。この時、立ったままだと、UFOが撃ってきた弾に当たってしまうので気をつけよう。

地下の最大のザコは、プテラノドンもどき。上下に激しく動きながら突進してくるので、うまく狙い撃て！

この面には、ロープホールがごろごろしているので、うかつに入り込んで迷わないように。マップをよく見て慎重に進んでほしい。

UFOあり、恐竜あり、変態ありのアリアリ攻撃。

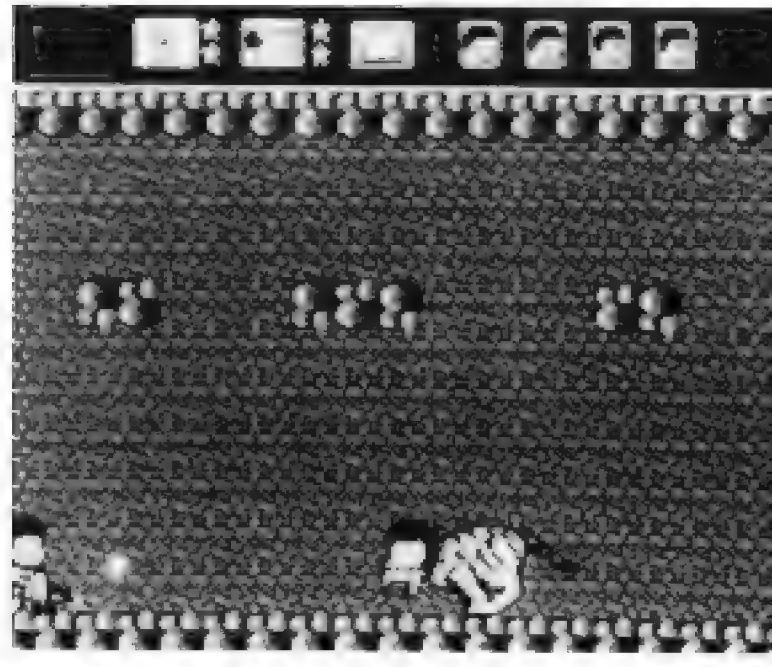


## BOSS

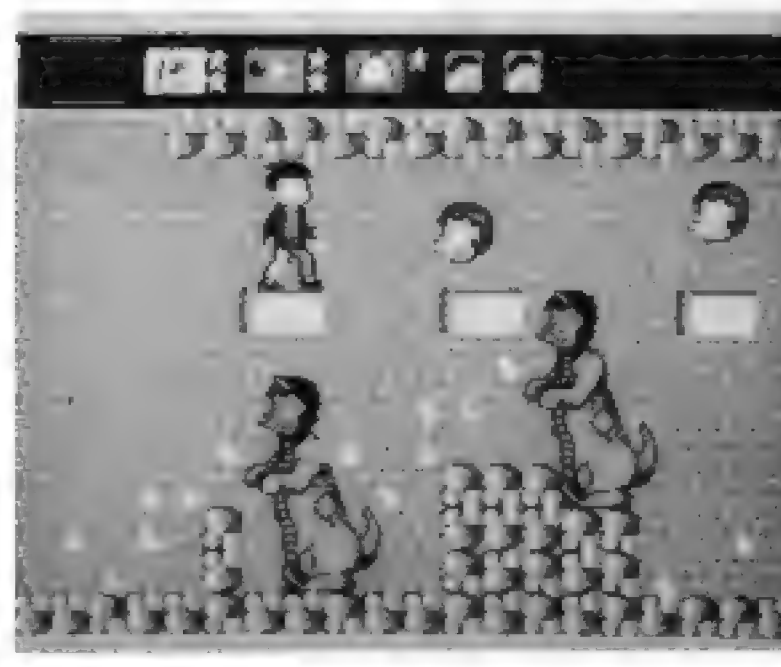
小ボスは『イヤミサーベルタイガー』。おそ松を見つけると、飛びかってくるので、写真の安全地帯で攻撃しよう。

そして、最終ボスは『イヤミザウルス』。自慢の出っ歯をブーメランのように飛ばしてくる（コワイノ）。攻撃力はかなりのものだ。攻略法としては、避け損なって大きなダメージを受けるより、思い

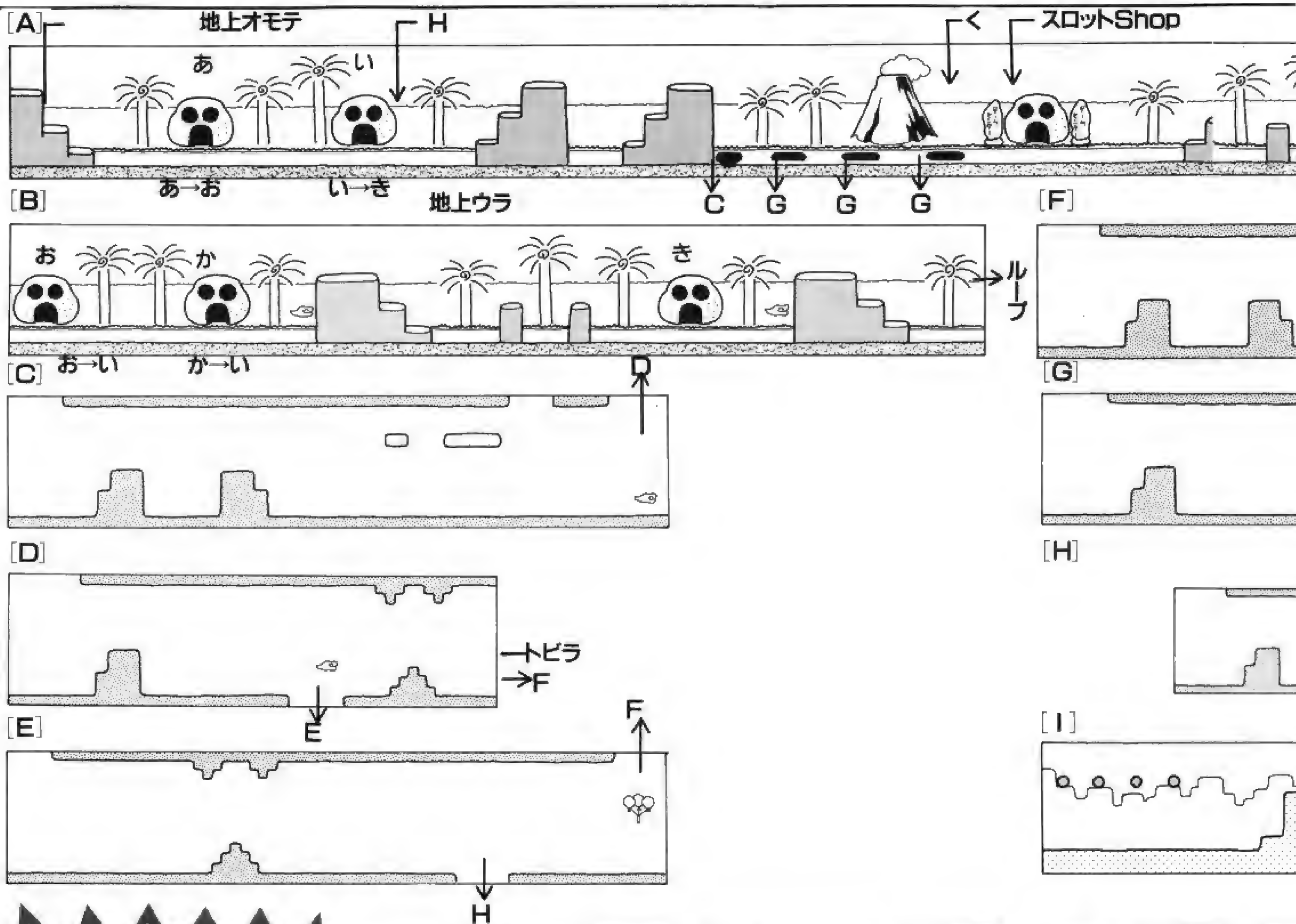
この位置にいれば、イヤミ虎のひっかき攻撃を受けない。



ラスト間近。イヤミ生首が気持わるい。







## ギャンブルでもうける

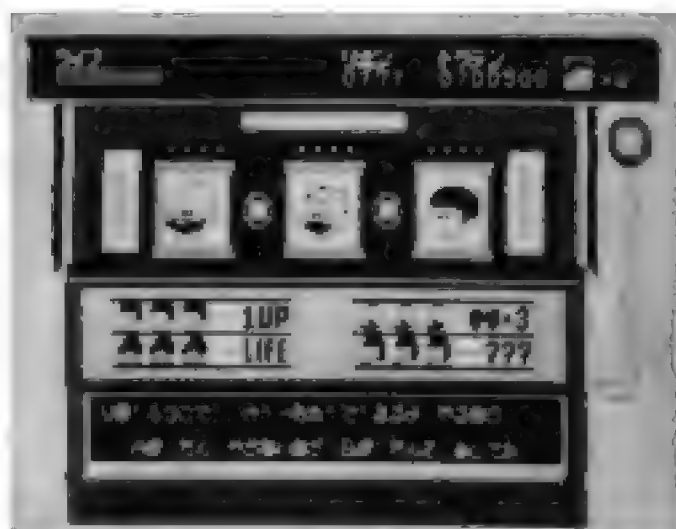
### あみだ

リボン5個でちび太カードが1枚めくれる。景品はライフパワーアップのアイテムがあるぞ！ 最初はけっこう役立つ。



### スロットマシン

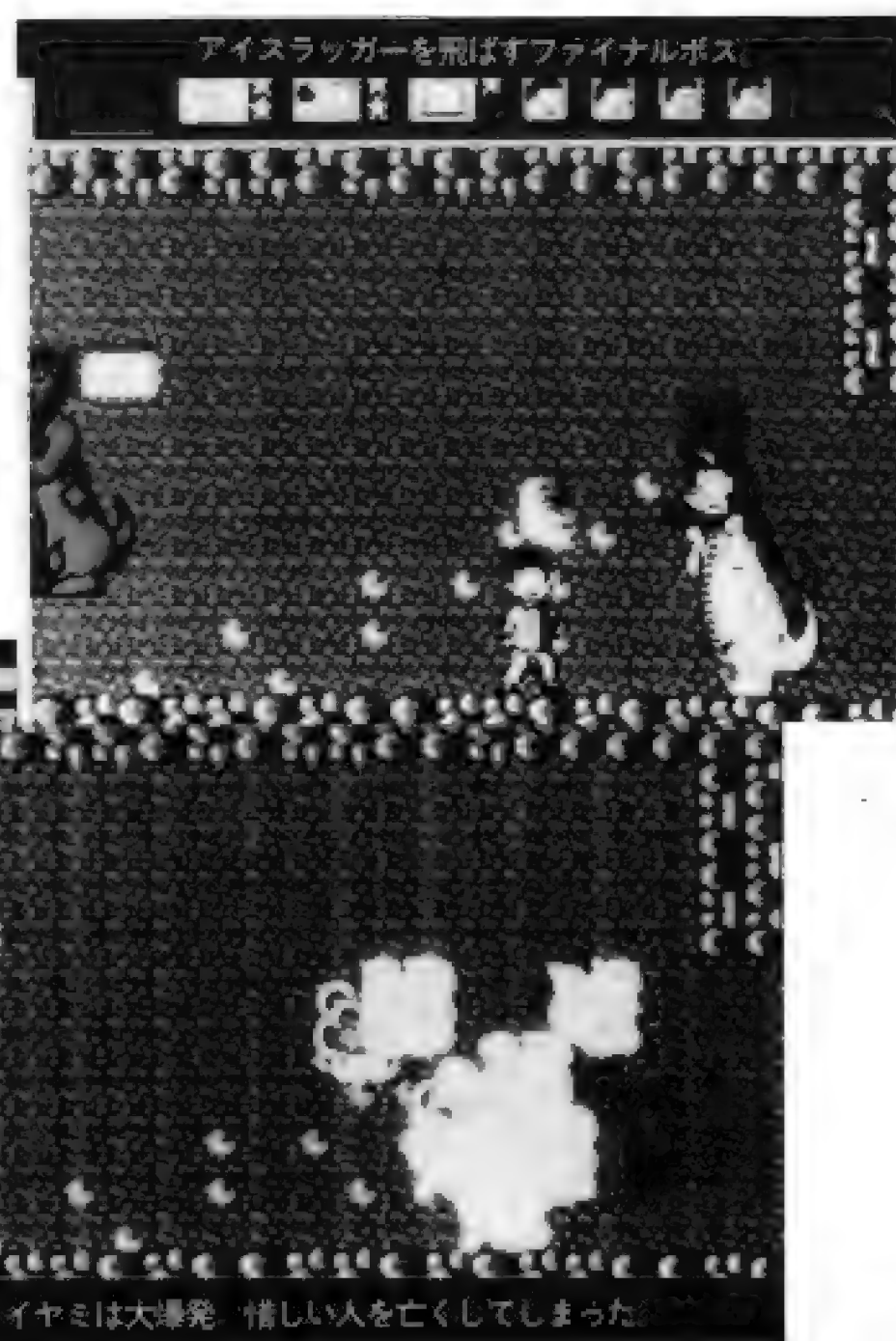
おもしろそうだけど、なかなかそろわないスロットだ。2つそろってもなんにもないからそのつもりで遊んでくれ！



## あみだとスロット

地上マップのある家のなかに入

ると、あみだくじやスロットマシンが楽しめる。けっこう得することもあるので、試しに1度くらいやってみようがいかな。そして、このお遊びが終わると、トト子ちゃんショップに移るわけだ。



つきり前に出て短期決戦を挑んだほうがいいだろう。1面のエンマイヤミを倒した要領を思い出してくれ。

この戦いが終われば、エンディング。オールキャスト総出演の舞台挨拶で、はちゃめちゃ劇場の幕を閉じるのだ。パチパチ。



# アレクの天空魔城

セガ/2月25日発売/5,500円/4M

## ALEX KIDD

### 天空魔城

PUSH START BUTTON

© SEGA 1988



名作ミラクルワールドの  
アレックスキッドが再登場!  
目指すは天空魔城。  
はたしてアレクは  
そこで何を見るのか……。

## アレクのかわいい6つのアクション!

<p>パンチ</p> <p>その昔ジャンケン仙人から学んだブロック拳。その破壊力は岩をもくだく。</p>	<p>キック</p> <p>ジャンプ中にジャンプボタンを離すと、足が出てキック体制に入る。</p>	<p>ジャンプ</p> <p>ジャンプボタンを押す。助走をつければ、より高く飛べる。</p>
<p>昇天</p> <p>敵に触れたり、ボスとのジャンケン勝負に負けてしまうとミスとなり、残機が減る。</p>	<p>ほふく前進</p> <p>地べたに伏せながら進む。バックもできるし、パンチも出せる。</p>	<p>泳ぐ</p> <p>水中では見事な泳ぎをみせてくれる。パンチももちろん出せる。</p>



# ストーリーは

今回のアレクの大冒険はジャンケンの本場、ジャンバリク星が舞台。アレクは、行方不明の父サンダー王を探しにふたたび旅に出るのであった。父を訪ねて三千里という旅かな。しかし、行く手を感じやまする奴らがワンサカ出てくるぞ。がんばれ、勇気の子アレックスキッドオサールノ!

## ジャンケンハウスで野球拳

ジャンケン大王亡き後、ジャンバリク星では野球拳が大流行。野球拳が強くないと、アイテムも手に入らないし、天空魔城ではボスも倒せないのだ。しかも今回は、一本勝負なので、ジャンケンの弱い人は練習しておいたほうがいいかもね。

## まずは金を集める

また、アレクの経済生活を支えるお金(パウム)を集めることも、最初のうちは重要だ。お金がないと、ジャンケンハウスで野球拳もできないし、ゲームオーバーになってもコンティニューができないのだ。

お金は、敵を倒すと10パウム、道中に置いてある宝箱のなかに10パウム×4、または1000パウムが入っている。たまにアミュレットや、IUPなどが入っていることもあるが(宝箱の色が違う)、爆弾のときもあるので、要注意だ。被爆すると、当然ダメージをくらってミスになる。

WIN!

いってけ どろぼう。

かけきは 500 だよ。  
やってみるかい?

はい  
いいえ

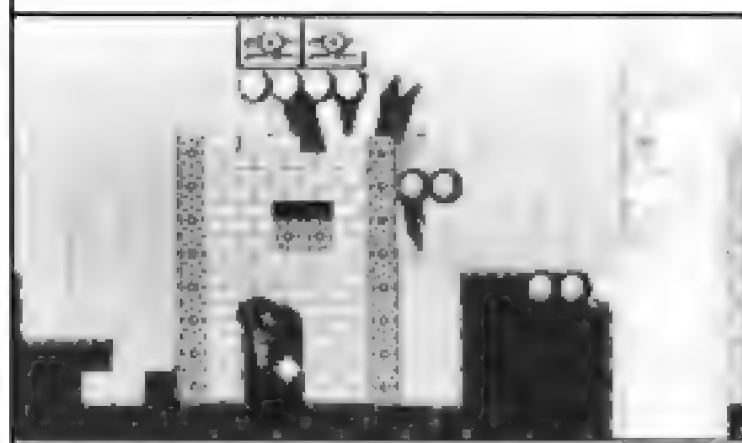

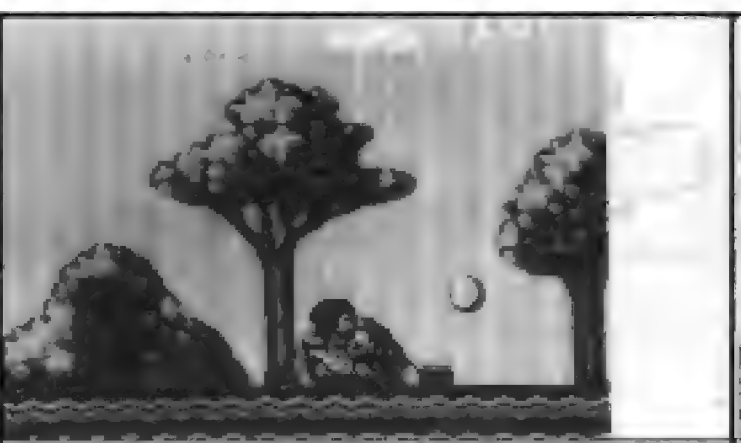
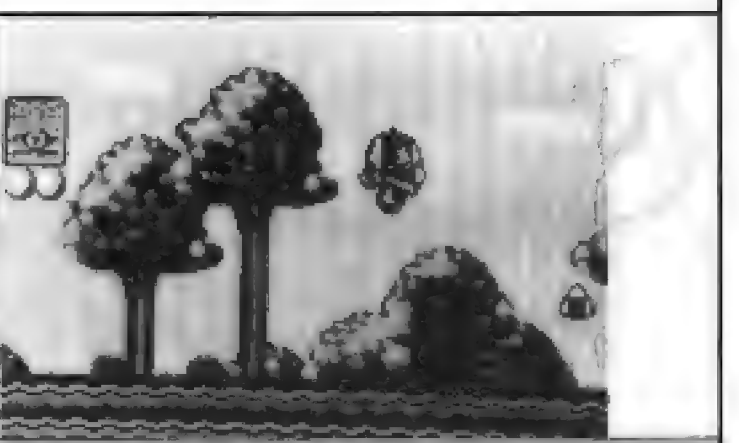

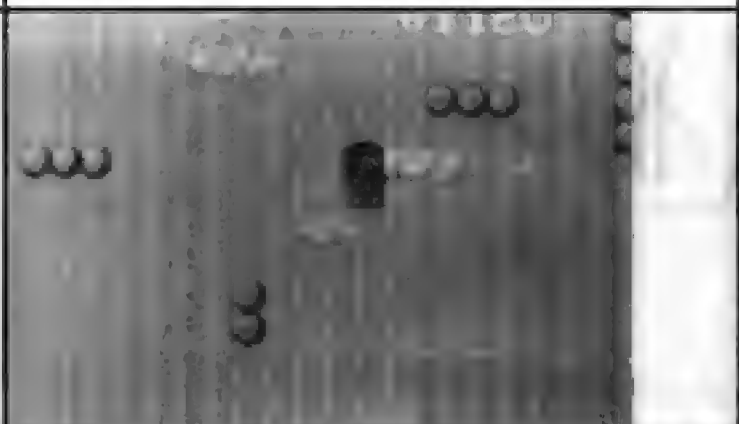

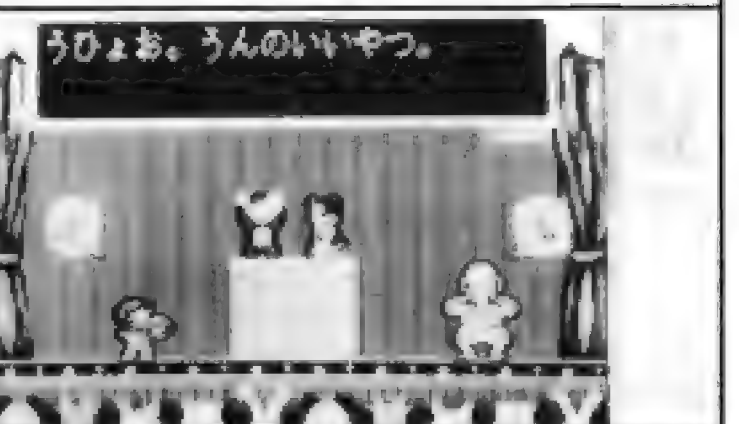
どうだ。おれの ちからを  
おもしろかったか。

LOST...

賭け金は、勝つ度50、200、500、と上がっていきます。

左の建物ジャンケンハウスです。

## ジャンケンハウスの素晴らしい景品

 <p><b>ホッパー</b></p> <p>ジャンプ力が上がる乗り物。下にいる敵を踏みつぶすことができるが、上や横にいる敵に触れると消えてしまう。</p>	 <p><b>パワープレスレット</b></p> <p>これをはめてパンチを打つと、拳から衝撃波が出て、威力倍増(キックも同じ)。</p>	 <p><b>スコパコサイクル</b></p> <p>これにまたがってれば、敵をひいてやつつけられるが、壁にぶつくと消えてしまう。なお、今回は減速可能だ。</p>	 <p><b>プチコプター</b></p> <p>ボタン連打で空を飛べる、人力ヘリ。小さなミサイルも発射できるが、ローターに当たると消えてしまう。</p>
 <p><b>アイテム選択</b></p> <p>アイテムはすべて、このサブ画面で装備する。装備したアイテムは、途中でまたはずせるので、効率よく使いこなそう(フラードマント、仙人のつえ、アミュレットは、はすすとなくなってしまう)。</p>	 <p><b>仙人のつえ</b></p> <p>これを使うと、一定時間だけ自由に空を飛べる。ただし、飛行中の攻撃はできない。</p>	 <p><b>フラードマント</b></p> <p>着ると一定時間無敵状態になる。仙人のつえとの併用もできる。</p>	 <p><b>アミュレット</b></p> <p>敵のジャンケンの手が読める首飾り。これを使って、ボスとのジャンケンをうまくクリアしよう。</p>



## めざせ天空魔城 全11面～



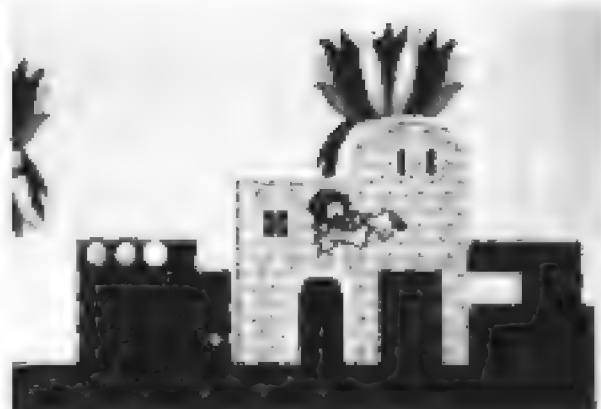
### 1面・ビギナの町

ここではまず、アレクの操作に慣れておこう。とくにラジコン飛行機や、自動車を相手に、ジャンプキックの練習をしておくときよいタイミングさえつかめば、かんたんにできるようになる。

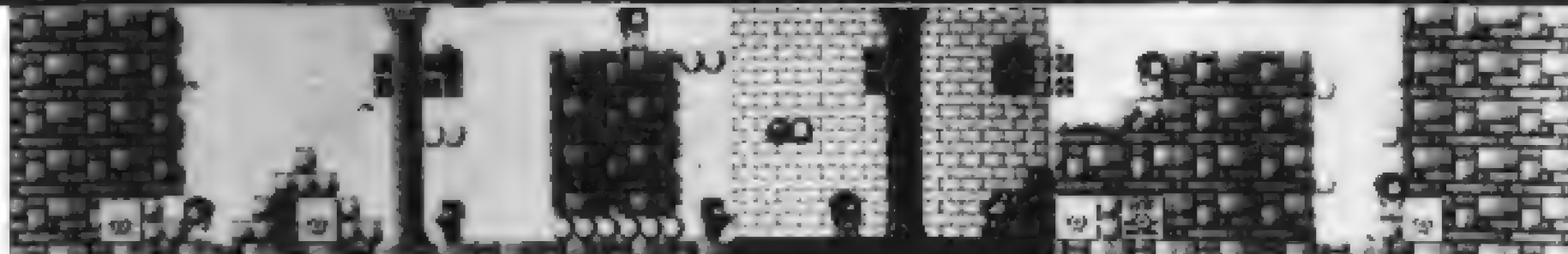
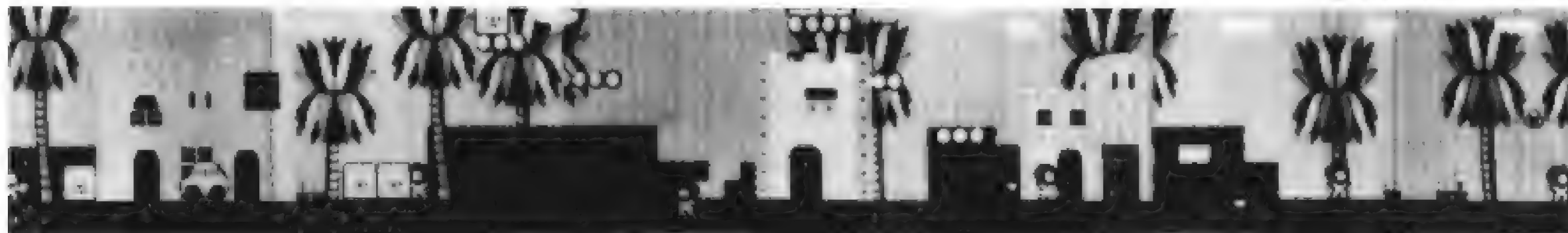
ラウンドクリアは、全面共通の画面右端にあるおにぎりを取ればよい。



ジャンプしたら突然地面が……



キックの練習に励むアレクス。

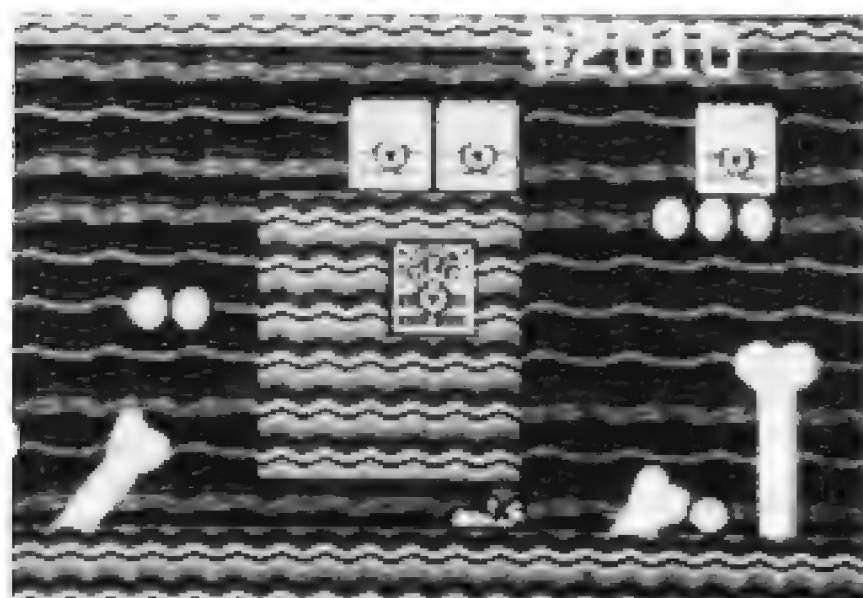


お金を稼ぐならキョンシーのいる地下面に落ちるのもよい。

### 2面・ハラッパ草原

見てのとおり草原地帯。いきなり地下から顔を出すモグラや、近づくとき伏せて身を守るハリネズミ、ウンチを転がすフンコロガシ、空を飛び回るハゲタカなどが登場する。

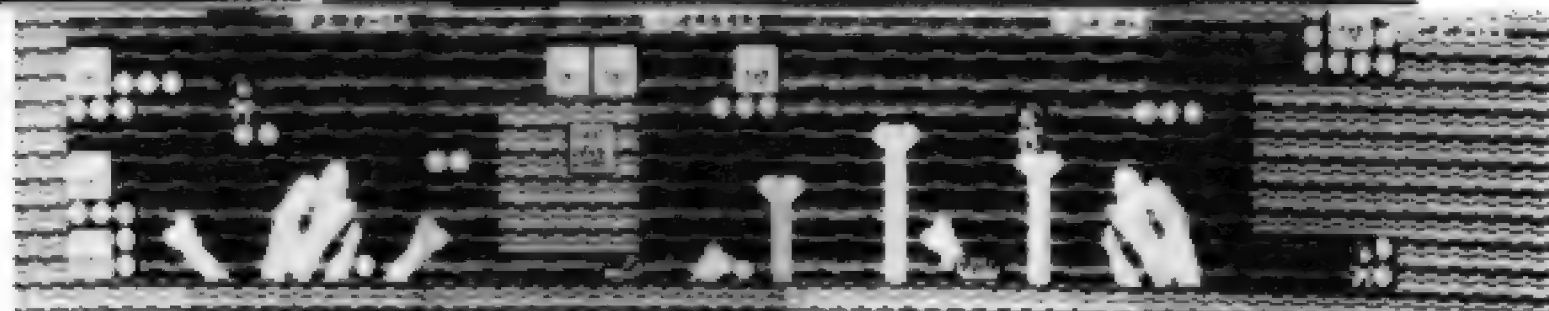
スコパコサイクルでカッ飛ばすのも爽快だが、お金が回収できなくなるので、ここではパワープレスレッドで、敵を近づけずに倒して集金しましょう。先を急ぎすぎ、後でお金に困らないようにね。



2面も地下があるのです。



宝箱の中には、お金がいっぱい詰まってるのです。



1面同様、地下面に寄り道してみるのもおもしろい。



### 3面・アルト海

ここは海中ステージだが、空中もあるので、プチコプターなどのアイテムを使ってクリアするのも一つの方法。

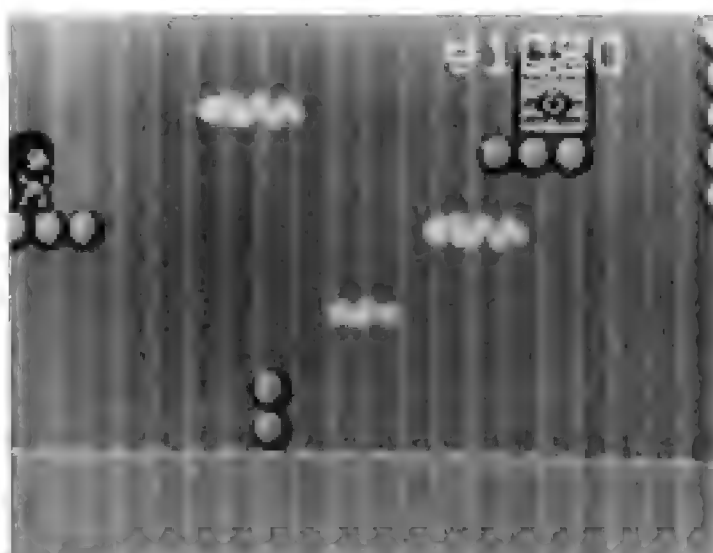
でも、せっかく海へ来たんだから、水中を冒険するのが、スジッてものでしょう。

水中では、回転しながら急上昇するカメラや、突然ふくれるハリセンボン、ぶかぶか泳ぐマンボウなどがいるが、1番の目玉は大タコ、コテンタクルスだ。足が2本(?)あるので、プロッ拳で1節ずつ壊していけばOKだ。

ちなみにツボの下は、ジャンケンハウスになっている。

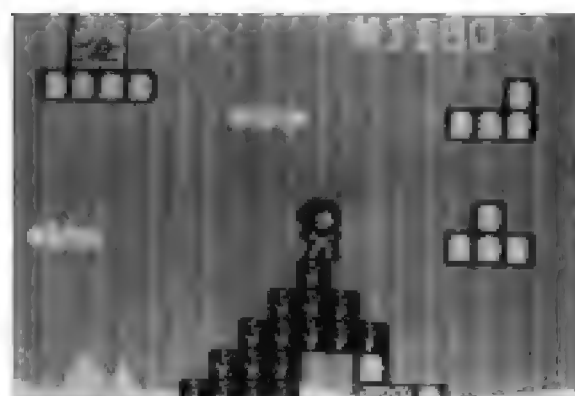


海中です。ロバクするアレクが金魚みたくてかわいいのです。



スタート地点。大海に飛び込むアレクは勇敢だと思います。





小ピラミッドでお山の大将。

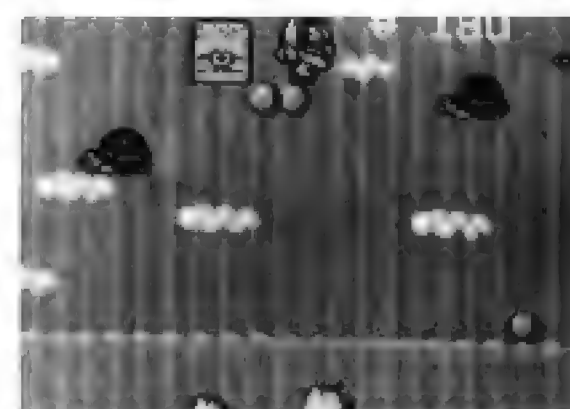


左の黒いのがゴムブロックです。

次なる冒険の舞台は、荒涼とした砂漠地帯。空中には、たくさんの宝箱があるので、一応チェックしておこう。

敵キャラは、サソリ、アリジゴクなど、エジプトムードたっぷり。必殺ブロックとばし（別項参照）でつぶしてしまおう。

## 4面 ラホーレ砂漠

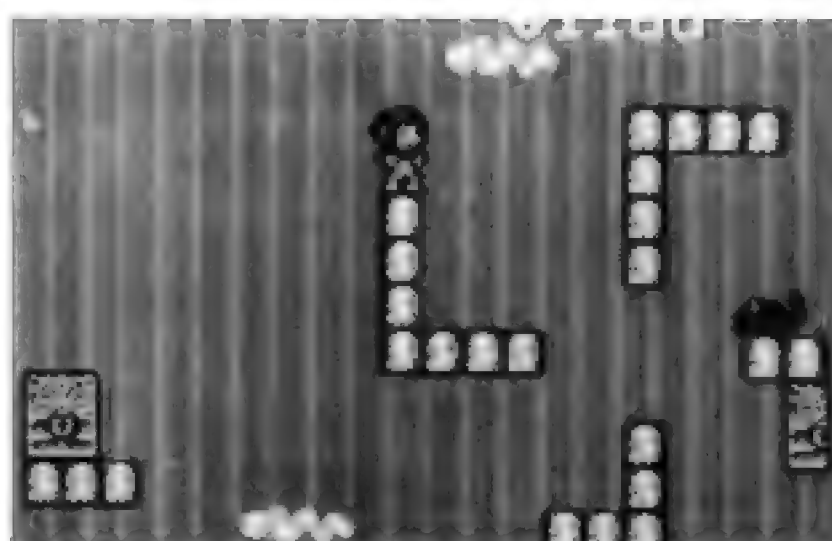


海中だけがアルト海ではありません。



きちんと、空中もあるのです。プチコプターをもっていたら飛んでみましょ。

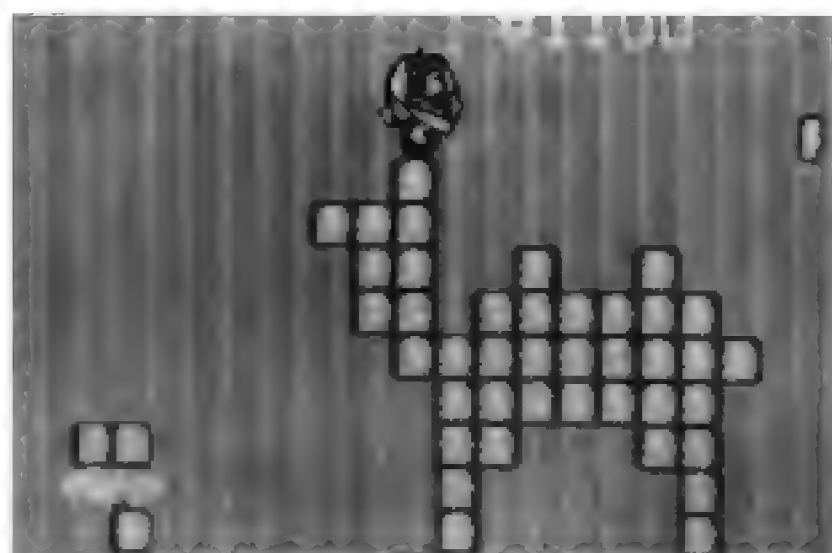
ある黒いブロックは、ゴムでできているので、その上で何度か弾みをつけて、ジャンプノ（ジャンプボタンは押したまま）すると通常の3倍以上高く飛べるのだ。これを使えば、届かないところにある宝箱にも手が届くので、たくさん集金できるよ。



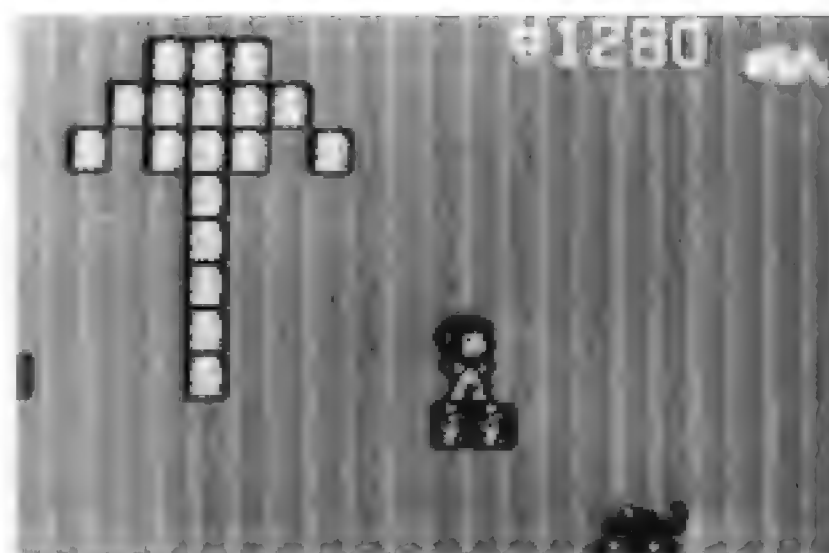
まんに型配列

## ラホーレ空中絵

ラホーレ砂漠上空に広がる謎の空中絵。とくに立ち寄る必要がないのが不気味です。

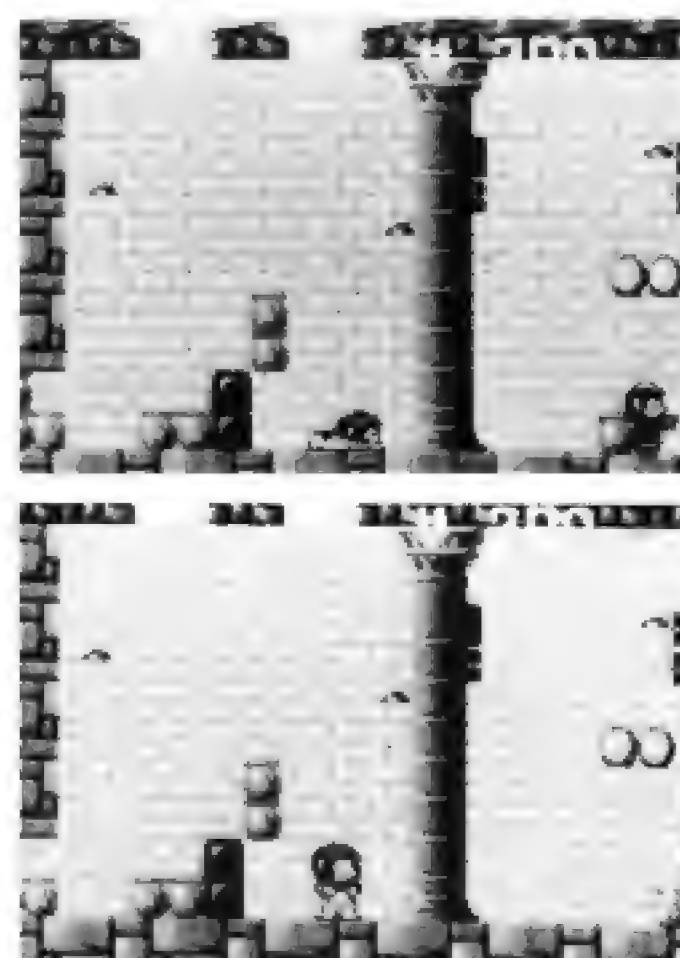


らくだ型配列



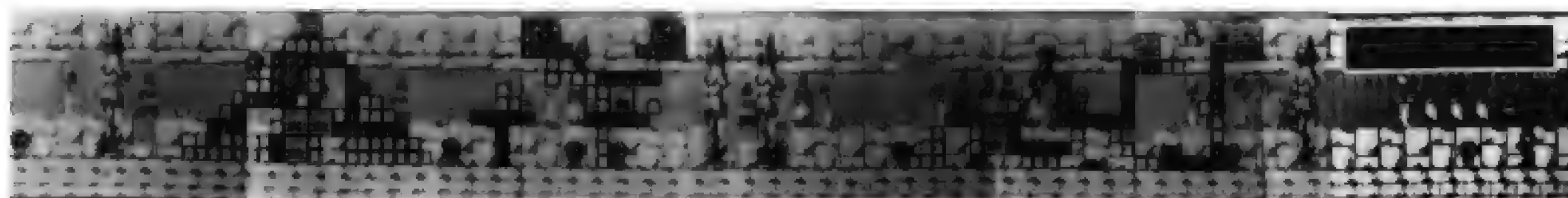
矢印型配列

## 必殺ブロック圧殺拳



このゲームのブロックは、ちょっと変わっている。ブロックをとばした時、前に障害物があるとブロックは壊れ、ないと真っすぐ飛んでいく。このブロックを使えば、飛んでいったブロックで敵をつぶすことができるのだ。

## 一直線ピラミッドってヘン？



ラウンド5にして初めてボスが登場。野球拳に勝てばこのとおり。

さすがは宝箱の宝庫。お金を稼ぎまくる絶好のチャンスだ。

ここでは、初めてボスキャラが登場する。ピラミッドの女王タニーヤ、彼女との野球拳はちよつとイヤラシイぞ。でもこちらが負ければ、アレクが昇天だ。

## 5面 ピラミッド



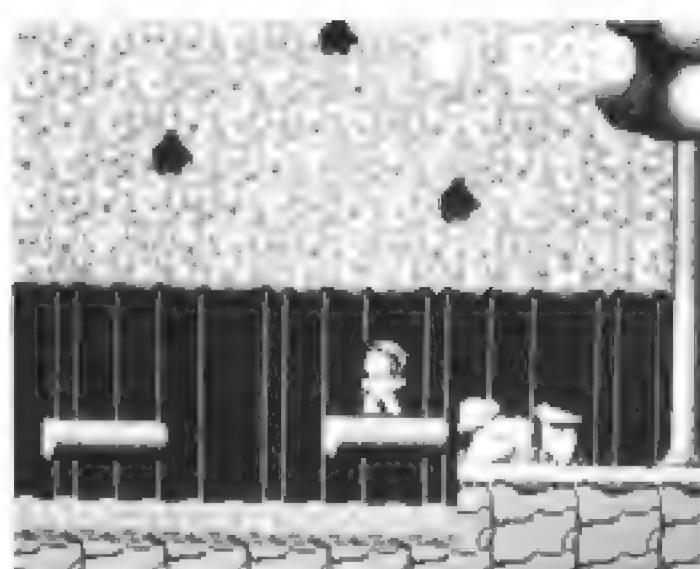
## 7面・ キッコリーの森

ジェイスンきこりと、サルとハチが、この森の住人。ジェイスンきこりは、ナタを振り回してくるだけなので、軽くパンチであしらえる。サルも木を登り降りするだけだ。問題なのは、3匹または1匹でサインカーブを描きながら、空中に漂うハチだ。飛んでいる座標がつかみにくく、パンチがなかなか当たらない。ここではジャンプキックを使って、まとめて倒してしまおう。

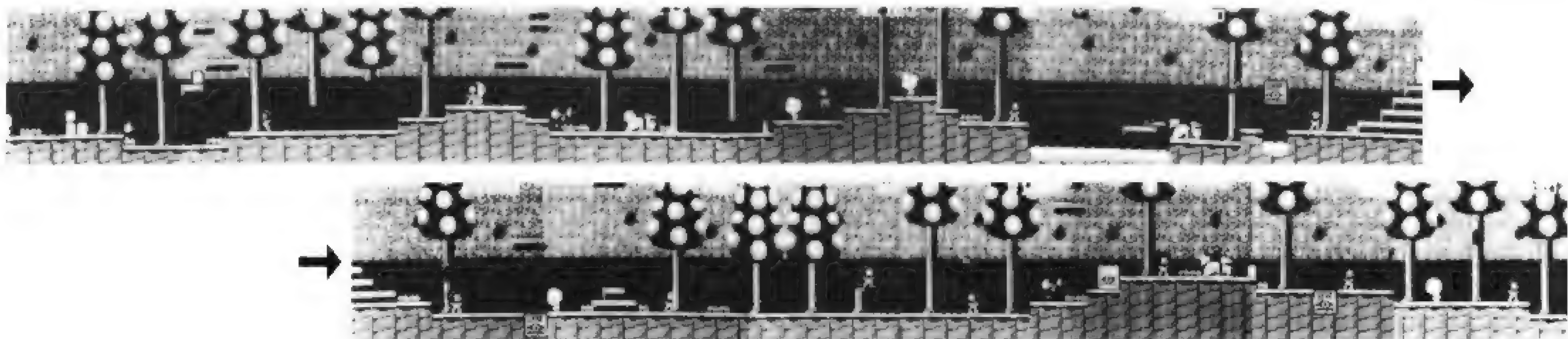
ラホールレ砂漠同様、この森の上にも宝箱がいくつかある。また面の最後には、ボスのクマのプータローとの野球拳が待ってるぞ。



スコバコサイクルで、れっつぎよう！

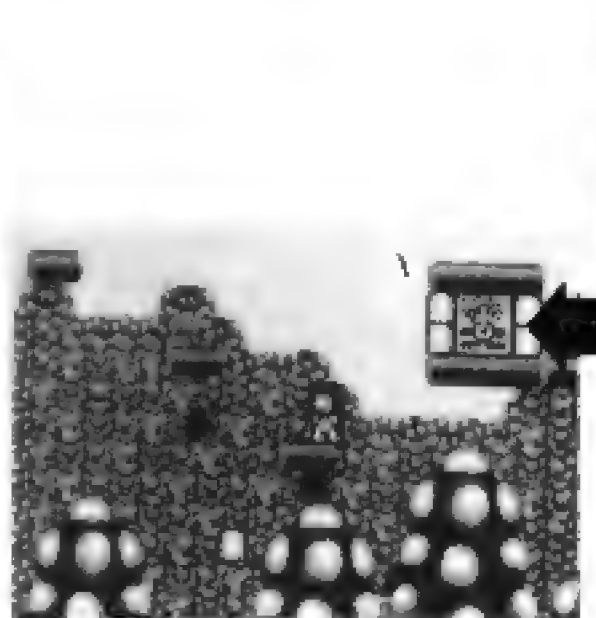
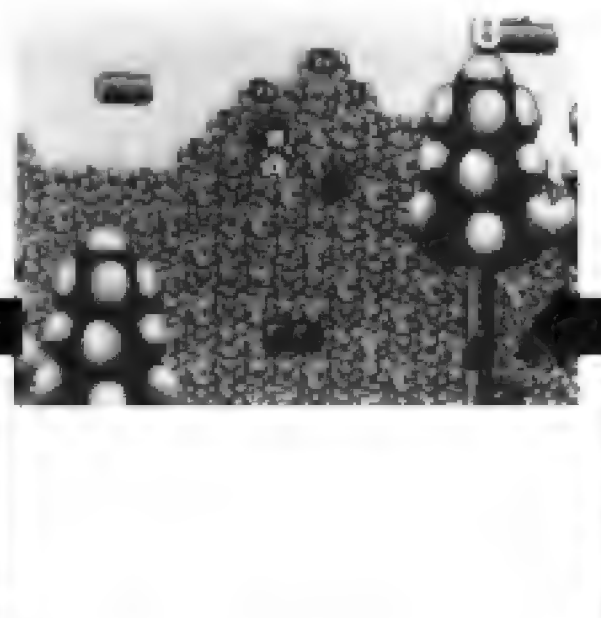


下の溶岩地帯に落ちるとアウト。



## 森の上へ……

ラホールレ砂漠と同様、キッコリーの森もマップの上部が広いのです。残機に余裕があれば探険してみるのもよいでしょう。

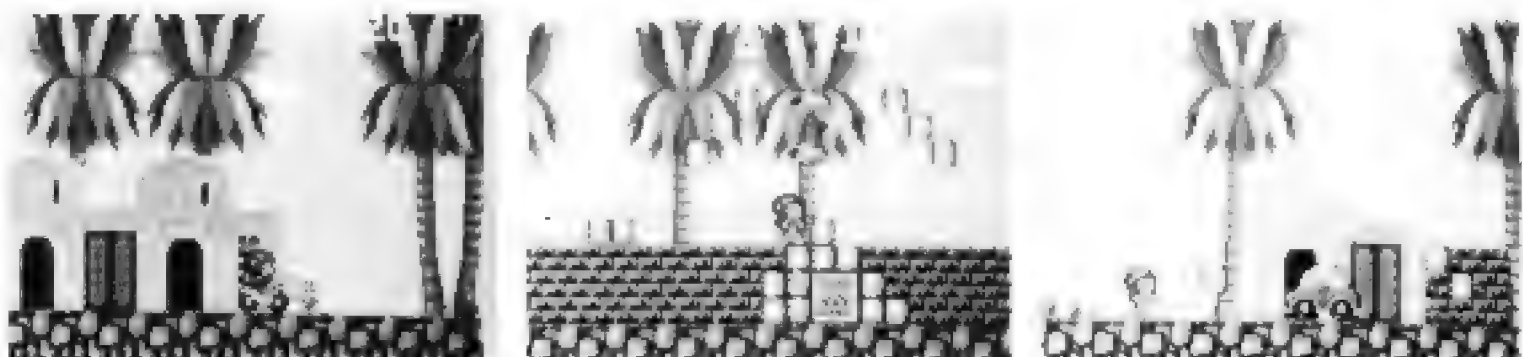


キッコリーの森の主「クマのプータローさん」を見事倒したっ！

## 6面・ サマリアタウン

いよいよ後半戦！だが、また一面に出てきたラジコン飛行機、丸っこい自動車が再登場！地形が平らなので、スコバコサイクルで、一気にクリアしてもいい。

この先から、アクションが少しくつくなるので、このジャンケンハウスで、アイテムを集めておくこと。ただし、3000パウムくらいは、コンティニューのために残しておくように。



スコバコサイクルがあるとラクチン！

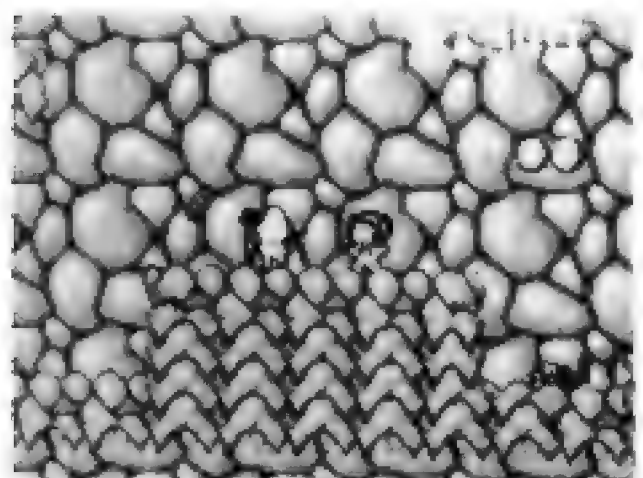
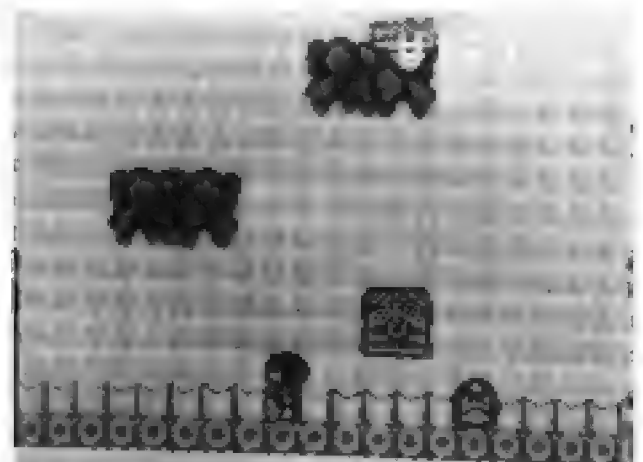
ラジコン飛行機は編隊で飛びます。またまた登場、丸っこい車。

## 8面・ ロック山1

ニセ仙人、岩石などの曲者が登場。アスレチック的なステージで、いよいよ佳境に入ったという感じ。

ロック山1は、右上へと進んでいけばゴールだが、その前になつかしの師じゃんけん仙人との野球拳がある。

ロック山2は、上へ上へと登っていくアスレチック面。けっこう難所なので、ここでコ



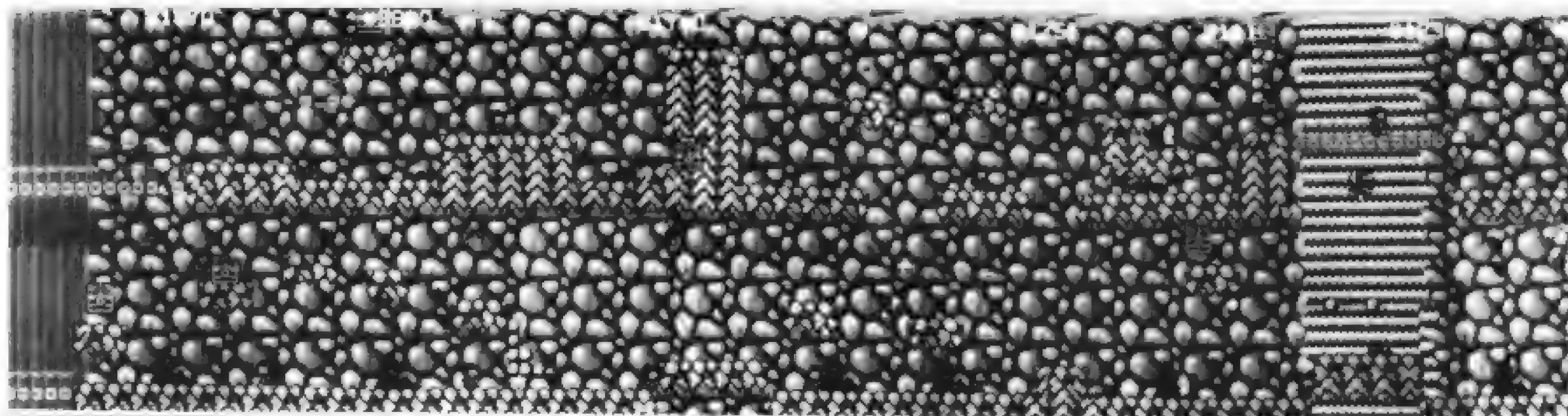
吊り橋には底が抜けるものもあるので注意しましょう。

悪い仙人は背中にパンチノ

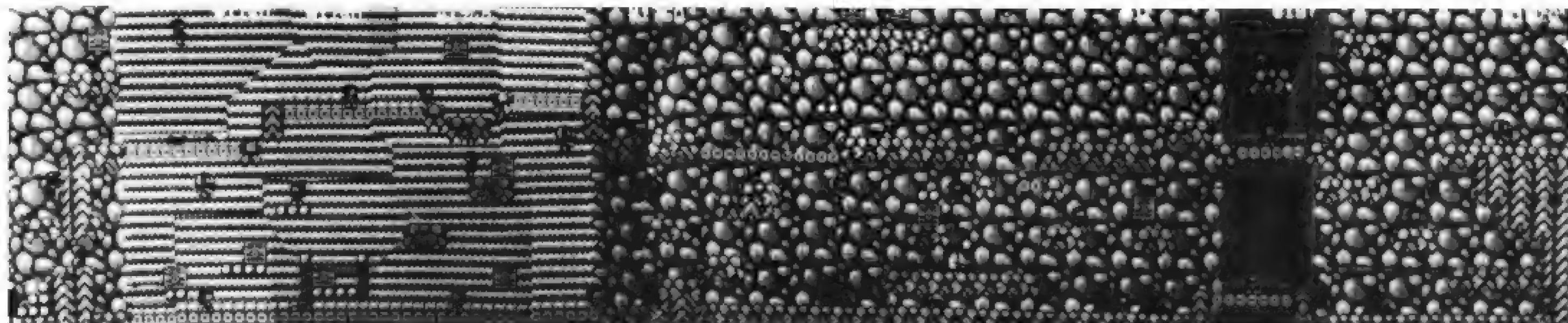
ンティニューを使いはたしてしまいかもしれない。

一番の難関は、ニセ仙人。パンチをくり出すと、テレポートでアレクの後に回り込んでくる。倒し方は、わざとテレポートさせておいて、出てきたところをすかさずパンチ、するのがいいだろう。





ここはゲーム中最大の難所なのです。



## 9面・ロック山2

ロック山1でも少し触れたが、このロック山2は、全11ステージ中でもっとも難しい。

サソリ、ニセ仙人、岩石、タカと今までに出てきた敵キャラが登場するが、その配置がとってもエグイのだ。

また足場が、1〜3キャラ分く

## 10面・天空

ロック山の頂上から、プチコプターで天空魔城を目指す途中のステージ。目の前にあるのは、ただ空のみだ。

ここではプチコプターオンリーのアクション面となる。

墜落しないように、うまく敵をかわして、右端の下にあるオニギリをとれば、クリア。敵の出現パターンは単純なので、敵をやり過ごしてから進むのが安全策だ。  
もし、ここで落ちてミスすると、ロック山2に戻されてしまうので慎重に操作してくれ。



ミスして落ちると、ロック山2からなのです。



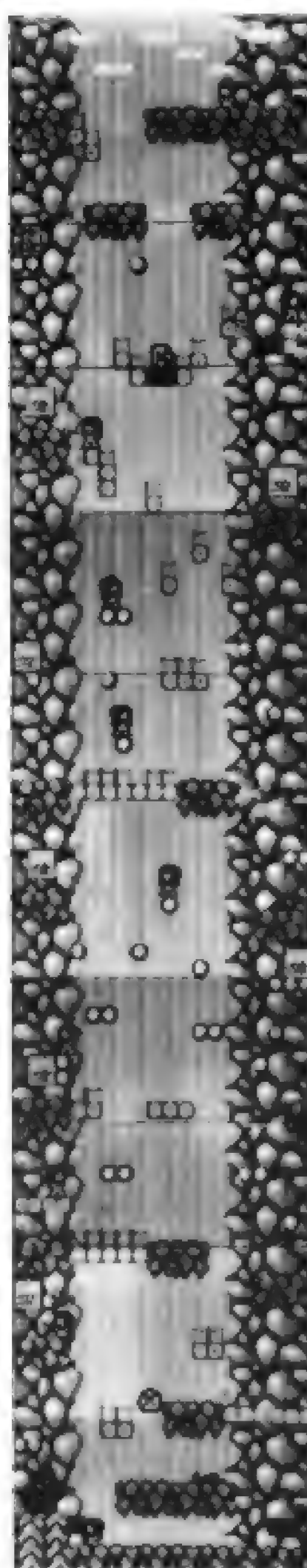
一生懸命、連打しないと、プチコプターは飛びません。



慎重に……



ひえーっ、ミサイルを撃ち込んだらバクダンが……



らしいがなく、気をつけないと落下してフリダシに戻ってしまう。慣れないうちは、慎重に足場を確かめて登ろう。  
ゴール間近の仙人と岩石のコンプレイは、かなりムズイ。ここは岩石が中央に落ちてくるので、それをジャンプでかわし、右のプチコプターに入り込んで仙人を待つ。仙人が中央からレポートしてきたところをパンチするのだ。  
さあ、あと一息、ガンばろう。



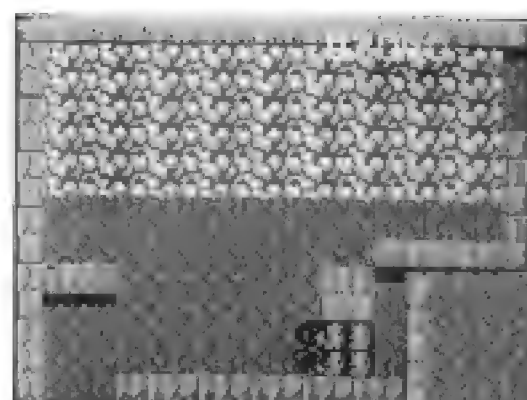


## 11面・天空魔城

いよいよ最終面天空魔城へと舞台は変わる。ここでは吊り天井、落とし穴、毒ガスなどの、数々のトラップがアレクを待ちかまえている。また、パズルゲーム的な考えが要求されるところもあるので、気を引き締めて進んでくれ。

もしつまつたら、その部屋にあるスイッチをパンチで動かすと、先に進めることもあるので、覚えておいてほしい。

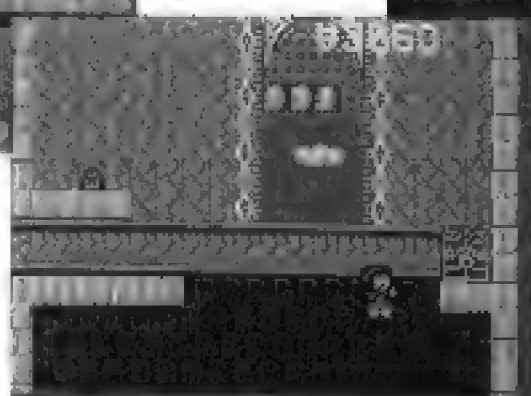
広いわりには、それほど迷う構造ではないので、あきらめずに何度もコンティニューして、感動のエンディングを見てくれ。前半でお金をたくさん貯めておくのも、じつはここで使うコンティニューのためなのだ。



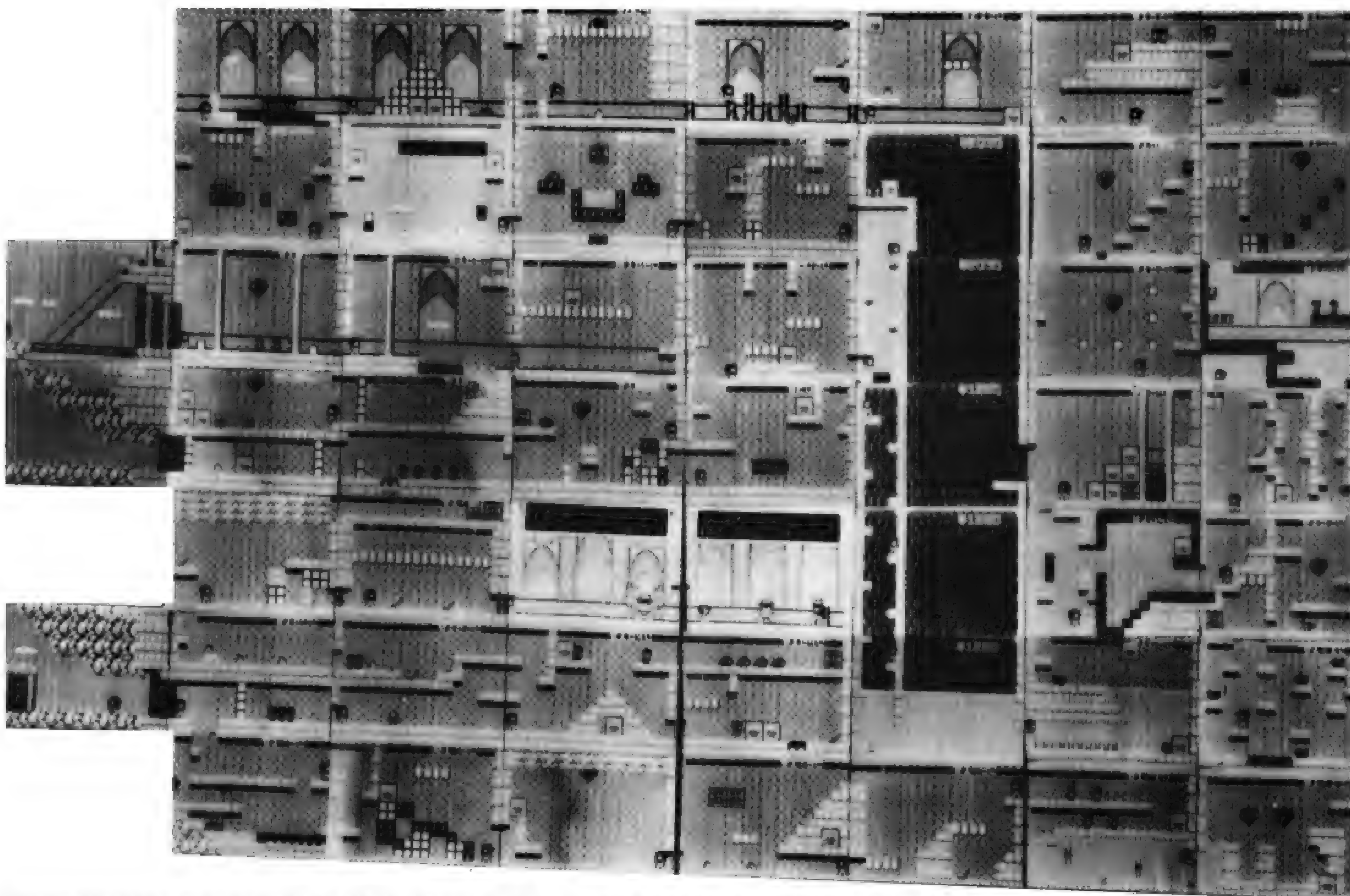
恐怖の毒ガス。早くレバーを引かなきゃ。



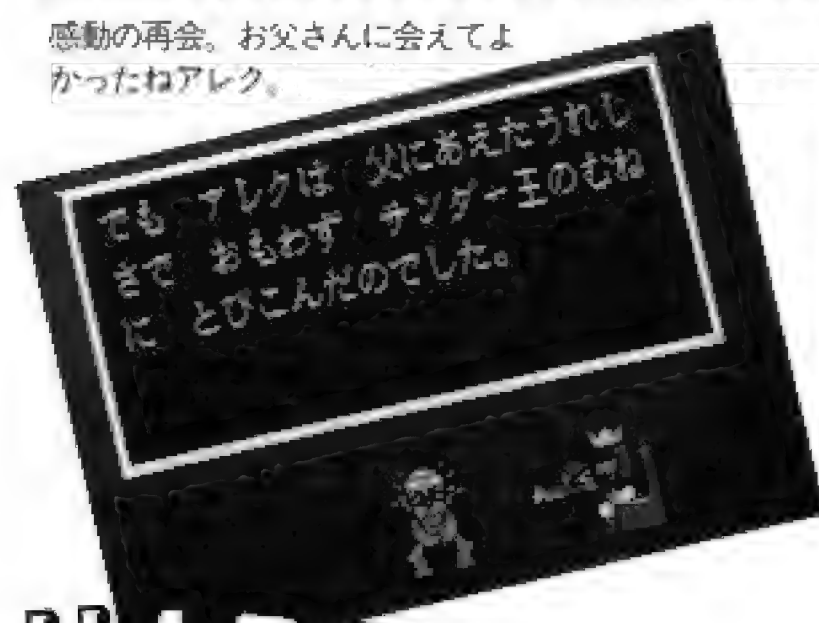
なぜか、ここにもジャンケンハウス。



トラップ! 床が抜けて……。



感動の再会。お父さんに会えてよかったねアレク。



HAPPY END



フラッドマントで、ぶちまけろ。



ジャン・アシュレー。チョコキが有効。

## 最後の闘い そしてEND

左から4番目、下から2番目の部屋に、最終ボス「ジャン・アシュレー」がいる。

勝負は、例によってジャンケンだが、こいつが手強い。アミュレットで楽勝などと思つたら大間違いだ。しかも2本先取のハンデつき。

こいつに勝ちたかつたら、ひたすらチョコキを出しつづけることだ。現実ではないが、8割の勝率はあるのでは。

ジャンケンに勝つても油断はできない。アシュレーは、ロケットパンチでアレクに迫る。まともに対抗するのは無理なので、写真の方法で、アタックだ。



# セガ新作情報!

参入メーカー各社には負けられないと、  
セガからも良質のおもしろいゲームが発売準備中だ!  
今回は、このなかから画面を見ることができた  
「北斗の拳 新世紀末救世主伝説」「ワールドカップサッカー」を中心に紹介したい。

## 北斗の拳 新世紀末救世主伝説

5月末発売予定/定価未定

MkⅢでも人気のあった「北斗の拳」がバージョ  
ンアップして帰ってきた! 奥行きのあるMA  
P、迫力のバトルシーン、さすがメガドライブ!!

拳王ラオウを倒したケンシロウが再び  
ウがユリアとともに安堵を求め  
て、放浪の旅へ出てから、数年  
の月日が流れた。

闘いの荒野に起つ!

の月日が流れた。

世界は再び混沌の時代へと向  
かっていった。いまや、ゆるぎない  
地位と力をもつ圧政者たちの暴  
力的支配が、人々の生活を脅か  
していたのだ。反旗をひるがえ  
す、リンとバット。北斗の旗が  
風になびくとき、新たな時代の

メガドライブ「北斗の拳」は、  
前作のゲーム内容(横スクロー  
ル・ボス)をベースに、マイキ  
ヤラのパワーアップ、MAPシ  
ーン、キャラクターたちとの会  
話シーンなどを追加したDXバ  
ージョン。  
プレイヤーは、ケンシロウを

操り、一子相伝の北斗神拳で行  
く手をはばむ敵を粉碎し、カイ  
オウを目指すのだ。途中、紫光  
のソリア、金色のファルコ、羅  
将ハン、羅将ヒョウなど、おな  
じみの人物たちとの拳と拳のぶ  
つかりあいも展開されるぞ。  
パワーアップされたグラフィ  
ックと、キャラクター、そして  
効果満点のボイスと、かなりイ  
イ線を入っているのだ、前作に  
ハマった人もハマらなかった人  
も、ぜひチェックを入れておい  
てほしいのだ。



バスク司令の必殺技、華山嶺拳がケンシロウをどろえらせるか、これが第1のボスか!



司刑隊ゲイラ、動きは遅そうだが、なかなかの強敵だ。これが第2のボス!!



# ワールドカップサッカー

選手個々の緻密なデータ。フォーメーションプレーの数々。君は世界中の強豪を相手にワールドカップの栄冠を握むのだ!

メガドライブスポーツコレクション第2弾はサッカーゲーム。もともとハイレベルな選手権ワールドカップが、キミのメガドライブで楽しめるのだ。

出場チームは、ブラジル、アルゼンチン、西ドイツ、日本、など、全部で24チーム程度になるらしい。キミはそこからチームを選び、他国の強豪たちと世界一をめざして競い合うのだ。

さて、ワッকার(ゲーム名略)は、今までのサッカーゲームにあったチーム別データのほかに、選手の1人1人にも、走力、シュート力などのデータが、細かく設定されているのだ。これによってサッカーゲームの欠点、選手たちのおそ松兄弟化を見事に克服しているのだ。

さらに試合前には、FW、MF、DFのフォーメーション(それぞれの基本ポジション)も自由に変更できるのだ。こういうシミュレーション風なノリも、ワッকারの大きな

なウリ。サッカーゲームもこれからは頭脳戦の時代なのだ。

ゲーム画面は、縦スクロールの上から見るフカン図で、特徴として個々のキャラクターが、おおきく見やすくなっている。大きいことはいい事なのだ(古い)。

もちろんセガお得意のアニメ処理あり、シュートシーンのビジュアル画面ありと、魅せるところは見せてくれるのだ。

スポーツパッドで遊べば、おもしろさは数100倍。もっている人ももってない人も、キリンになって待つのだ。



6月下旬発売予定/定価未定

試合は上から眺めた、ふかん画面。なかなかリアルなアニメーションだ。

まず、世界各国のなから、自分のチームを選ぶ。ちなみに日本はあまりにも弱すぎる(当然だ)。



まず、世界各国のなから、自分のチームを選ぶ。ちなみに日本はあまりにも弱すぎる(当然だ)。

## ランボーⅢ

本家アメリカのマスターシステム版では、シリオンを使ったシューティングゲームだったけど、こちら日本のメガドライブ版はバリバリのアクションゲームになるらしい。原作「怒りのアフガン」に忠実にストーリー作り、背景作りをするとのことだから、映画さながらの迫力あるバトルシーンが見られるだろう。

## スーパーハングオン

セガ体感ゲームの名作がメガドライブに移植される。

詳しいことはまだわからないが、メガドライブならではのクオリティの高いグラフィックによって、ゲーセンと同じ画面が見られることは確かだ。これならメガドライブには、どんなビデオゲームが移植されるらしい。

## 大魔界村

カプコンからビデオゲームと

## 妖精王の帰還

して去年の秋に登場した人気アクションゲームが、セガからメガドライブ版で発売される。内容のほうは、完全移植と銘打っているだけに、原作の鬼のような難易度も、そのままになるかもしれない。しかし、ユーザー層から判断すれば、多少の手心が加わることも考えられる。

BEEPに連載されていたRPG小説「ムーンダンサー」の第2部が、アドベンチャーゲーム化される。BEEP本誌のメーキング・オブ・妖精王のなかで、ゲーム制作の状況を紹介しているが、現在のところ予定どおり進行しているので、10月下旬の発売予定には間に合いそうだ。6月号では、画面の1部も紹介しているので見てくれ。

## ウワサの花園

すっかり沈んでいるマークⅧは、まだドドメをさされたワケではありません。「アウトラン3D」は秘かに開発が進んでいるとの情報を小耳にしました。遅くとも来年の夏までには発売されるでしょう。首を長くして待っていてください。それと、これはまだ企画の段階が、その前かも知れないんだけど、あの名作の第3弾がMkⅢで作られるかもしれない。以上、ウワサの花園でした。

## メガドライブ発売ソフト予定表

発売月日	ゲームソフト名	メーカー名	定価	容量
4月29日	スーパー大戦略	セガ	6,800円	4Mバックアップカートリッジ
6月中旬	サンダフォースⅡ MD	テクノソフト	未定	未定
6月下旬	ワールドカップサッカー	セガ	未定	未定
6月未定	北斗の拳新世紀救世主伝説	セガ	未定	未定
8月	モデムベースボール	サン電子	未定	未定
	スーパーハングオン	セガ	未定	未定
	ランボーⅢ	セガ	未定	未定
	大魔界村	セガ	未定	未定
	スーパーハイドライド	アスミック	未定	未定
10月	アトミックロボキッド	トレコ	未定	未定
	妖精王の帰還	セガ	未定	4Mバックアップカートリッジ
未定	ニューゼalandストーリー	タイトー	未定	未定
	パワードリフト	セガ	未定	未定

## 周辺機器発売予定

商品名	発売予定時期	予定価格
メガアダプタ	発売済	4,500円
FDD	今年度冬以降	25,000円ぐらい
CD・FOM	今年度冬以降	30,000円以内
モデム	今年度8月	10,000円以内
キーボード	今年度冬以降	5,000円ぐらい
グラフィックツール	未定	未定



# 参入メーカー新作情報

2月28日メガドライブの参入メーカーが発表されてから、  
2ヵ月がたった。

各社とも意欲的なゲームを揃えて発売準備中だ。

今回、第1弾「サンダフォースⅡ MD」(テクノソフト)、  
第2弾「モデムベースボール」(サン電子)について大紹介するぞ。

## モデムベースボール

メガドライブサードパーティー  
サン電子からは、モデム対  
応のベースボール「モデムベース  
ボール」が、8月にモデムと同時  
発売される。

モデム(ゲーム名略)に関す  
る詳しい情報は、残念ながら入  
手できなかったが、路線として  
はコミカル野球をベースとした、  
バラエティ・スポーツゲームに  
なる予定だ。スーパーリーグが  
リアルさをウルなら、モデム  
といったところか。まあそこら  
辺は写真の3Dされた、選手た  
ちの表情を見ればうかがえる  
と思う。

気になるデキ具合だが、セガ  
のゲームをFCにどしどし移植

して、名を上げてるサン電子の  
ことだから、ソフトの品質には  
問題ないだろう。

モデムに関する詳しい情報  
は、7月発売予定の「BEEP  
ノメガドライブ」に掲載する  
ので、ぜひ読んでほしい。



サン電子／8月発売予定／価格未定



フィールド画面  
考えてみれば一番とっつきやすいデザインだ

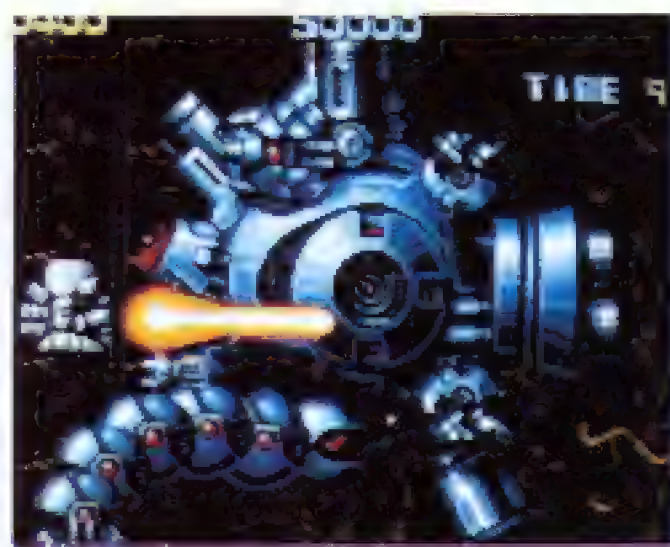
## スーパー・ハイドライド

T&Eソフトから'87年11月に  
発売されたパソコンゲームソフト  
「ハイドライド3」、その後ナ  
ムコからもファミコン版で発売  
されている。このゲームはアク  
ションRPGで、メガドライブ  
版ではシナリオ、グラフィック  
をバージョンアップした、新た  
な趣向を凝らしたものとなって  
いる。(画面はファミコン版)



アスミック／8月発売予定／価格未定

## アトミック・ロボキッド



トレコ／10月発売予定／価格未定  
'89年1月にUPL社から発売  
されたビデオゲーム。このゲー  
ムは縦横のスクロール、VSモ  
ード、巨大ボスとの対決など、  
バラエティに富んだアクション  
ゲームで、グラフィックもなか  
なかの仕上がりになっている。  
メガドライブ版でも、きっとそ  
れに近い出来になっているだろ  
う。(画面はビデオゲーム版)

## ニュージールランドストーリー

'88年の秋にタイトーから出た  
ビデオゲーム。ニュージール  
ランドの名所をまたにかけた、キ  
ウィ鳥テイキが大活躍する、任  
意スクロールのコミカルアクシ  
ョンゲームだ。ヒョウアザラシ  
にさらわれたキウィ鳥たち、  
そのなかで1羽脱出したテイキ  
が仲間を救うために立ち上がった……。(画面はビデオゲーム版)



タイトー／発売日未定／価格未定





# サンダーフォースII MD

テクノソフト/6月中旬発売予定/定価未定

いとうせいこうも真っ青!

テクノソフトが贈るサンダーフォースIIは、  
メガドライブの可能性をハネ上げたゾ!

## 覚醒MD

メガドライブ参入メーカーソフト第一弾、テクノソフトの「サンダーフォースII MD」を一目見てビックリした。

グラフィック、サウンド、そしてゲームデザインと、今までのMDソフトとははるかに一線を画している。

まずグラフィック、細かい質感がある。そして色の使い方がうまい。なんというか玄人ノというカンジを受けるのだ。次のサウンド、これもスゴい。



思わずタペストリーにでもしたくなるほどキレイな背景

「えっここまでできるんだ?」とはつきりいつて思った。キミも

きつとこのサウンドを聴けば思うはず。完全にビデオゲームのサウンドなのだ。さすがFM音

源。改めてサウンドショックを受けてしまったのだ。

そして最後のゲームデザイン。これは筆舌しがたい。「こんなゲームがやりたい」その願望が

なつてしまった、とても書けば、そのスゴさ、センスのよさがわ

かつてもらえるだろうか。とにかくテクノソフトのスタッフは、

本当におもしろいものを知っているに違いない。そうじゃないと、ここまで満たされたゲームは作れないはずだ。

この「サンダーフォースII MD」は、胸を張ってオススメでき

る。ぜひプレイしてほしい。おそらくこのゲームをスタートしたときのキミの第一声は、「えー、やっぱメガドライブって一番スゴいじゃん!」だろう。

## こんなゲームです

「スーパーサンダーフォースII MD」は、8方向面と横強制スクロールが入れ替わる全9面の残機制パワーアップシューティングゲーム。

8方向面では、マップ4カ所にあるディフェンサー(基地)をすべて破壊するとラウンドクリア。次の横強制スクロール面へ突入する。横強制スクロール面の最後には、強力なデカキャラのボスが待ちかまえており、これを倒せばさらに下層の8方向



これがディフェンサー。ステージによっていろいろ形が変わる

面へと進める。

8方向面、横強制スクロールとも、絶え間なくザコキャラが自機を襲ってくる。それを撃破するの役に立つのが、多彩なパワーアップの数々だ。

最初、自機はツインショット(前方2連装)とバックファイヤー(前後方向それぞれ連装)の武装と地上弾(これはショットと同時に発射される。8方向面

のみ)を得られる。

パワーアップするためには、武器トレーラーを撃つと出現する、各種ユニットを取らなくてはいけない。ちなみに8方向面のトレーラーは、地上物を8個破壊することによって出現する。

パワーアップは全部で16種類、どれも強力なものばかりだ。

ではその一部を紹介しよう。

●レーザー(L・8方向面のみ) いわゆるレーザー。破壊力は

大だ。

●ファイブウェイブ(F・8方向

面のみ) 前方に対してはほぼ

無敵。

●ワイドショット(W) 前3方

向、後1方向のビーム弾。

●クラッシュ(C) 3つの弾が

転がるように前方へ飛ぶ。

●サイドショット(S・横強制面

のみ) 上下2方向にビームを

発射。

●ウェイブショット(W・横強制

面のみ) ビームが波打つ。強

力。

●クロウ(C・共通) 防御ユニツ

ト。最高2つまで着く。

この他にもムテキなどもある。

一度パワーアップしたビーム

兵器は、セレクトボタンで、自

由に選べる。敵のアルゴリズム

や、ステージの地形に合わせて

使い込ませよう。

## STAGE

空中面。眼下の海の青さがまぶしい。とりあえず、そこら辺にある地上物を破壊しまくって、

パワーアップにはげよう。





A screenshot from the game 'The Sims' showing a suburban neighborhood. The scene is viewed from an isometric perspective. In the foreground, there's a large, light-colored lawn area. To the left, a house with a red roof and a swimming pool is visible. In the center, there's a cluster of houses, some with red roofs and others with blue roofs. To the right, there's a large, dark green tree. The background shows more houses and trees, with a hazy sky. The overall style is colorful and cartoonish, typical of the game's aesthetic.

マップを区分けするように配置された白い浮遊物体は、障害物。ここを抜けるには、写真の青いポッチを撃つのだ。すると、細い部分が一時消える。このときに抜けるのだ。

## STAGE 3

幻魔大戦のべカの戦艦そっくりの中ボスが2回出現した後、超目玉のボスが登場する。この大ボスが発狂したくなるぐらいに強いのだ。全部で4つの攻撃パターンがあり、しかも処女ボスのくせに、なかなか耐久力があるのだ。

この面の後もハイウェイ↓溶  
岩地帯→→→と続くのだ

もう賢明な読者は、気づいて  
いると思うけど、二の「サンダー

A screenshot from the video game Super Mario Bros. Mario, in his classic red and white outfit, is running across a grey road with blue dashed lane markings. Several Goomba enemies, which are small, round, brown creatures with red hats, are scattered across the road ahead of him. The background features a dark blue sky with a few white clouds and a cityscape with various buildings and structures.

VGMのノリもバツタンノ

## 2面大ボス

フォースⅡMD」は、X68000版の「サンダーフォースⅡ」というゲームの移植版なのだ。こうして写真で比べてみると、確かに違うところも少しはあるけど、X68000とメガドライブのスペックの違いを考えると、テクノソフトさんの頭張り（？）がひしひしと伝わってきて、心にずっしり残るのだ。これからもどんどんおもしろいゲームを作ってください。テクノソフトさんに期待しています。

詳しくは7月発売予定の「BEEP／メガドライブ」で。

ゲームクリア画面、タイムとヒット数が表示される。

**TIME BONUS**  
**10000 PTS**

2面の中ボス。よく見るとやっは違うわな。  
(上がメガドラ版、下がX68K版)

パワー  
アップだ！

パワーアップを肉  
声でお知らせ。ど  
こかの電子レンジ  
みたい。

## 对决！



メガドライブ

# ビッグプレゼント

メガドライブ本体に加えて、なんとメガドライブゲームソフト10種類を各15名にビッグプレゼント！  
メガドライブ大放出だ！！

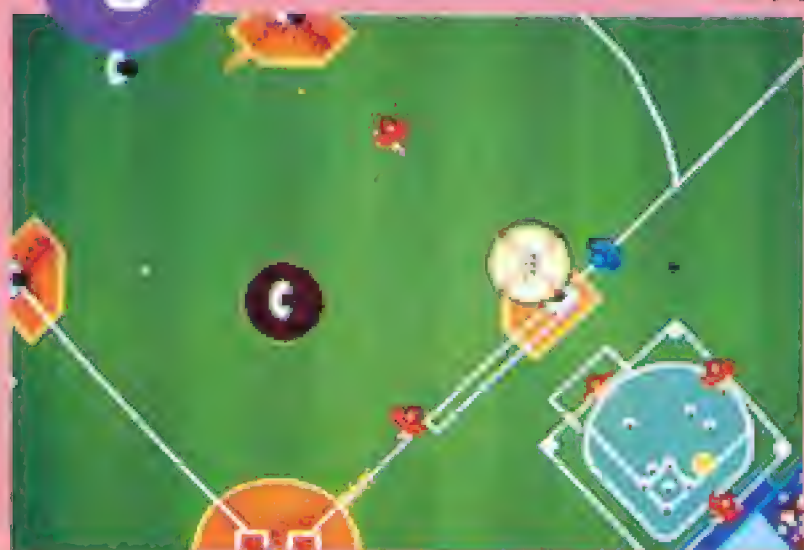


1 メガドライブ  
10名

2 ファンタースターⅡ  
15名



3 スーパーリーグ  
15名



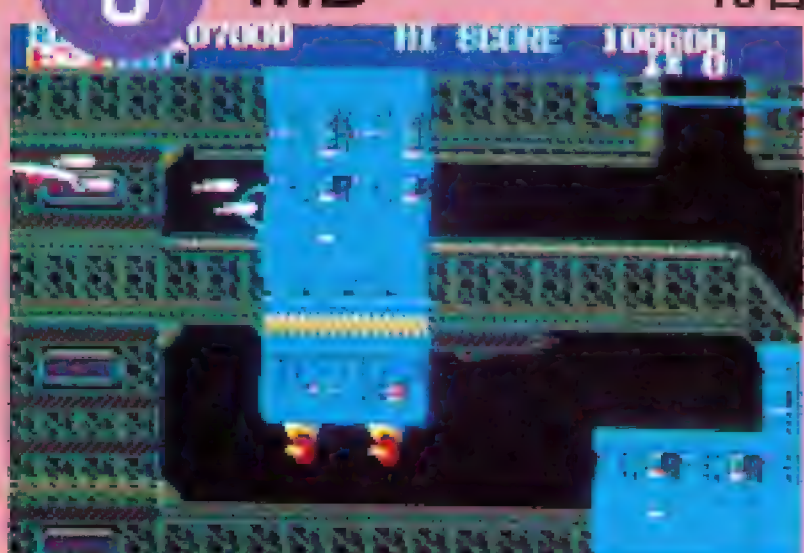
4 スーパー大戦略  
15名



5 ワールドカップ  
サッカー  
15名



6 サンダフォースⅡ  
MD  
15名



7 スーパーサンダー  
ブレード  
15名



8 スペースハリアーⅡ  
15名



9 獣王記  
15名



10 おそ松くん  
15名



11 アレクの天空魔城  
15名



## 応募のきまり

はがきの裏に右下の応募券を切り取っては、希望の商品名(1つだけ)と君の住所(郵便番号も)、名前、学年、年齢、この雑誌を読んだ感想(1内容、2定価、3このくらの期間で出したほうがよい)を書いて送ってください。締め切りは1989年6月10日(当日消印有効)。当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。  
へあて先 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル 日本ソフトバンク BEEP編集部「BEEP」/メガドライブ「プレゼント係」

BEEP / MEGADRIVE  
ビッグプレゼント  
応募券



# UPER LEAGUE

オフショーンセレクト画面。いろいろ設定できるぞ。



セガが自信をもって放つ究極野球ゲームが「スーパーリーグ」だ。美しいグラフィック、鮮明なボイスは、今までのどんな野球ゲームもおよばない。さすがはメガドライブ、X68000CPUはデータじゃないってワケだ。とにかくお試しあれ。

爆発！  
セガ野球

## スーパーリーグ



'89年4月22日発売／  
セガ／4M／5,800円

ペナントレースモードは、パスワードで続きができる。



モードセレクト画面。



チーム選択。ちなみにセリーグ。



●OPENモード……BEEP本誌では、ペナントレースモードと載せてしまったが、それは間違い。これは文字どおりオープン戦が楽しめるモードなのだ。いわゆる練習試合だと思ってくれてもいい。OPENで腕を磨き、ペナントレースに挑む。基本だね。

●VSモード……2人用。いわゆるとした、友達と遊んでくれ、のモードなのだ。

モードは写真のとおり4つ。順に説明すると、

●Cリーグ、Pリーグモード……1人用。プレイヤーは各リーグの球団を一つ選び、全130試合のペナントレースを楽しむのだ。もちろんパスワードで、コンティニューも可能だから、1日1試合ずつプレイして、ホンモノのプロ野球の気分を味わうのもいいかもしれない。

1人でも2人でも  
おもしろい

操作はファミスタ感覚

It's Light なのだ



最近巷の野球ゲームは、いろいろな野次馬的機能ばかり凝っていて、肝心の操作がいまひとつおぼつかない。そこに気づいたセガは、なかなかのモンだよね。

打撃・走塁

★バットを振る……Cボタン

★打者の移動……方向キー

★バントとヒッティングの切り替え……Aボタン

★進塁（盗塁）する……進ませたい塁の方向キー+Bボタン

★帰塁する……戻りたい塁の方向キー+Aボタン

★シフト……方向キー+Aボタンで守備範囲が変更できる。

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

投球

Cボタンで投球。方向キーとの組み合わせで、速球、スローボール、変化球なども投げられる。

守備

方向キーで、野手を動かして捕球する。

★送球……送球したい塁の方向キー+Cボタン（球をもっている野手は、Bボタン+方向キー）。

★シフト……方向キー+Aボタンで守備範囲が変更できる。

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

タイム

スタートボタン

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。

★選手交代……交代させたい選手に合わせてスタートボタン。キャンセルはAボタン。



# 背番号もそのまま ゲームがやって来た!

すごい

スーパーリーグはプロ野球全12球団。ここに、その選手たちのデータを大公開するぞ!

スーパーリーグでは、従来の選手のデータ(走力、打率など)に加えて、野手の肩の強さ、守備力、投手の球質の重さ、といった新しい要素も入っているのだ。肩の強さは送球の速さ、守備力は補球能力(低いほどエラー発生率が高い)を示すぞ。

そのうえ、ウレシイことに最新のデータが入っているのだ(待たせてくれたかいたがったね)。新人選手のタイホー、テルシー、外人選手のジョー、アップ、またトレードされたナニオ、カトタも新天地でがんばっているぞ。

新しいことばかりではない。なんとホーナー、バーヌ、リーイも旧球団で4番にすわっている。チーム力の均衡化もあるかもしれないが、彼らは日本に馴染み深い人気選手。もっと長く活躍してほしいよね。

ただ納得のいかないところがある。GIANTSにはクロウ、ルー、ガリーと3人の外人選手が登録されていることだ。うーん、ここでもGIANTSの横暴さがまかり通るのか。

## 全12球団データ表

GIANTS 打者データ									
打順	守備	名前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力	
1	3	コマッタ	左左	283	13	B	B	B	
2	6	スノフロ	右右	272	1	B	A	A	
3	8	クロウ	左左	311	30	D	B	C	
4	7	バラ	右右	302	34	B	B	B	
5	9	ルー	右右	263	17	C	A	B	
6	4	シノスカ	右左	335	2	A	C	C	
7	5	ナタハカ	右右	300	11	B	B	B	
8	2	ナマクラ	右右	263	13	B	A	D	
控え		ヨチムラ	左左	310	21	D	D	B	
//		ミノタ	右右	281	12	A	A	B	
//		ナニオ	右右	280	11	B	A	B	
//		カウノ	右右	254	3	D	B	A	
//		オカサキ	右左	249	0	C	B	C	
//		カワイ	右右	211	0	B	A	A	
//		カエムラ	右左	201	0	B	A	A	
//		フクロウ	右左	213	1	C	B	B	
//		マリダ	右右	231	5	B	C	D	

GIANTS 投手データ									
名前	防御率	投	シフト	カーブ	スタミナ	スピード (km/h)	球質		
マッキー	2.21	右	C	B	200-31	147	B		
クワッタ	2.44	右	C	B	200-28	142	D		
ガリー	3.29	右	C	A	200-29	140	A		
ミスノ	3.31	右	C	C	200-32	139	D		
カチヨリ	2.53	右	B	A	80-32	137	B		
サイト	3.22	右	C	B	80-19	142	D		
マツハラ	3.51	左	A	C	80-21	138	D		
コウタ	4.21	右	B	C	80-20	141	D		

### GIANTS



#### TEAM DATA

- 打率——268
- 本塁打——174
- 防御率——3.09
- 走力——C
- トータル——A

独特のフォーム“ルー”。お父さんマネしちゃダメよ。



打撃戦ならおまかせあれ。バラ、クロウ、ルーは頼りになるぞ。

DRACONS 打者データ									
打順	守備	名前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力	
1	8	ヘコノ	右右	278	10	B	A	B	
2	6	タチナミ	右左	251	4	A	A	A	
3	7	ジョー	右右	286	21	B	B	B	
4	3	ヘチアイ	右右	323	34	D	D	D	
5	4	ウーヤン	右右	282	26	C	A	B	
6	5	ニムオト	右右	297	11	B	B	B	
7	9	カママタ	左左	288	12	C	C	B	
8	2	ナカムラ	右右	253	8	B	A	C	
控え		ニムアニ	右右	276	5	B	A	B	
//		タイホー	左左	278	13	C	B	C	
//		オット	左左	261	0	B	B	B	
//		フシオウ	右左	234	3	C	D	B	
//		マツサキ	右右	243	4	B	B	A	
//		ヤマタ	右右	232	2	B	B	A	
//		タタオカ	右右	234	5	D	B	B	
//		ホオイシ	右右	208	0	C	B	B	
//		サイトー	右右	198	3	D	A	B	

DRACONS 投手データ									
名前	防御率	投	シフト	カーブ	スタミナ	スピード (km/h)	球質		
コマス	2.96	右	C	A	200-30	145	A		
オノノ	3.02	右	A	A	200-31	136	B		
スキモト	3.54	左	A	B	200-29	135	D		
コントウ	3.74	左	B	D	200-31	140	D		
ゲンシ	1.95	右	A	B	80-19	144	A		
ウエアラ	2.35	右	D	A	80-20	142	D		
ヤモママ	3.83	左	C	C	80-22	136	D		
ズツキ	4.21	右	B	A	80-18	132	D		

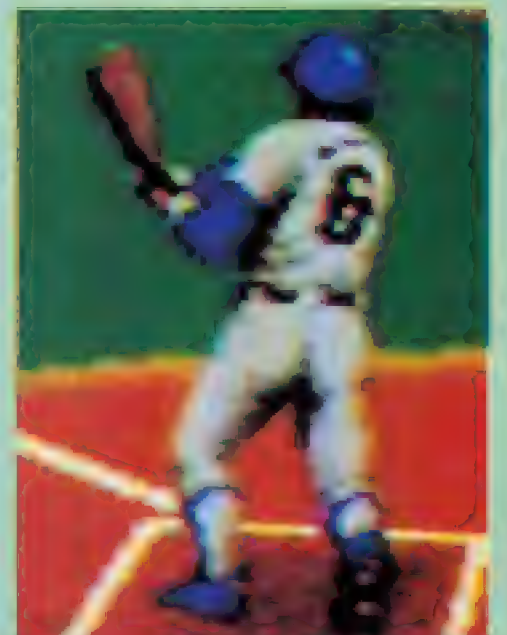
### DRACONS



#### TEAM DATA

- 打率——261
- 本塁打——161
- 防御率——3.20
- 走力——B
- トータル——B

やる気のないスウィング!? でも“ヘチアイ”は打つ!



優勝を狙うならこのチーム。オレ流大魔人ヘチアイは健在だ。

●これで君もセガ人/セガ人というのは、昔からよくゲームの名前を略して呼ぶんだ。例えば「サンダーブレード」はサンブレ、「スペースハリアー」はスペハリというふうに。だから「スーパーリーグ」はスパーリーというわけ。でも、「テトリス」や「おそ松くん」はナンていうのかなあ……。



打者データ

打順	守備	名 前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	7	ワカマス	左左	316	12	D	D	B
2	8	クニヤマ	右左	283	2	B	A	A
3	0	ヒケヤマ	右右	253	28	B	A	B
4	5	ホーナ	右右	302	34	B	B	B
5	3	シロサワ	右右	301	31	D	C	D
6	9	スキウラ	左左	283	14	C	B	C
7	4	シフイ	右右	213	4	B	B	B
8	2	ハチヤ	右左	243	6	B	A	B
控え		ナカシマ	右右	201	12	C	A	B
//		ハライ	左左	275	9	B	A	B
//		ヤエカシ	右右	263	7	C	C	D
//		スツミ	右右	241	4	B	A	B
//		ミスタニ	右右	223	1	B	A	C
//		ハシカミ	右右	143	0	B	A	A
//		キカワ	右右	243	10	C	B	C
//		タカーニ	左左	203	3	B	B	A
//		サクライ	右右	205	0	B	B	B

投手データ

名 前	防御率	投	シフト	カーブ	スタミナ	スピード (km/h)	球質
オハナ	2.87	右	A	B	200-30	138	D
タキヤノ	3.07	右	C	B	200-28	143	A
ナカボト	3.60	右	C	B	200-27	139	D
ヤノウ	4.31	左	B	C	200-32	137	D
ヒトウ	3.71	右	B	A	80-21	140	B
アラッキ	3.57	右	C	B	80-18	138	D
ミヤボト	4.21	右	C	B	80-22	131	D
マーイ	4.98	右	C	C	80-20	137	B

SALLOWS



TEAM DATA

- 打率——247
- 本塁打——177
- 防御率——3.79
- 走力——C
- トータル——A

ゲツ、"ホーナ"復活。これならSチームも大丈夫だ。



あのホーナが帰ってきた。打撃面では、油断ならない強者どもだ。

打者データ

打順	守備	名 前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	4	シヨウタ	右左	331	1	A	D	A
2	9	サマサキ	右左	301	4	A	A	A
3	6	タカハチ	右左	289	16	B	A	A
4	3	コバヤ	左左	286	24	B	C	D
5	5	ロートン	右右	292	31	B	A	B
6	7	ホサヤイ	左左	256	8	C	C	C
7	8	ナカシマ	左左	282	11	B	B	B
8	2	タツカワ	右右	272	8	A	B	C
控え		ニシタ	左左	274	7	C	B	C
//		タカチロ	右右	235	5	B	B	B
//		ノフラ	右左	235	5	A	A	A
//		イシハシ	右右	231	3	C	B	C
//		ヤマタ	右右	223	5	B	B	B
//		ウエタ	右右	203	2	B	B	A
//		ヒマイ	右右	201	0	B	B	A
//		ハーラ	右左	209	2	A	B	B
//		コー	右左	203	2	B	B	B

投手データ

名 前	防御率	投	シフト	カーブ	スタミナ	スピード (km/h)	球質
オフノ	2.04	左	B	B	200-38	140	A
ベツフ	3.34	右	A	A	200-31	136	D
カワクチ	2.95	左	B	C	200-27	138	B
ナカトミ	3.86	右	C	B	200-32	141	D
ツタ	2.48	右	B	B	80-19	143	B
カワハタ	2.84	右	C	C	80-20	138	D
キヨカワ	3.29	左	A	C	80-21	137	D
シラタキ	3.71	右	C	B	80-18	139	D

CARVES



TEAM DATA

- 打率——254
- 本塁打——135
- 防御率——3.06
- 走力——A
- トータル——C

足も速いし、守備もうまい、職人"サマサキ"だ。



恐るべし左打ち軍団。右投手は要チェックだぞ。

打者データ

打順	守備	名 前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	8	ハウノ	右左	251	1	B	B	A
2	4	ワタ	右右	271	0	B	A	B
3	9	マツユミ	右右	291	23	B	A	A
4	3	バーヌ	右左	328	42	D	D	D
5	5	オカタ	右右	293	21	B	B	C
6	2	キト	右右	258	5	B	B	D
7	6	ヒラツタ	右右	264	3	A	A	B
8	7	ナカノウ	左左	241	0	B	B	A
控え		タオウ	左左	266	7	C	C	C
//		カネモリ	右左	253	3	C	C	B
//		サノウ	右右	241	4	C	C	C
//		トマーリ	右右	231	4	B	B	B
//		ヨチカワ	右左	213	2	A	A	A
//		ホコタニ	右右	208	2	C	A	B
//		ヤキ	右右	205	1	B	B	A
//		シマタ	右右	199	2	B	A	B
//		ヤマクチ	右右	198	1	C	A	B

投手データ

名 前	防御率	投	シフト	カーブ	スタミナ	スピード (km/h)	球質
ナカタ	3.98	左	B	D	200-28	139	D
ノタ	3.92	右	B	C	200-29	140	B
キーホ	2.95	右	B	B	200-31	139	A
イケタ	3.84	右	C	B	200-30	137	D
ナカニヒ	2.91	右	B	B	80-21	141	B
ヒトオ	3.98	右	B	B	80-19	135	D
ミコシハ	4.31	右	D	A	80-22	132	D
ホウヤマ	4.52	左	B	C	80-18	136	D

TIDERS



TEAM DATA

- 打率——248
- 本塁打——121
- 防御率——3.80
- 走力——B
- トータル——B

この方までいるスバリー。それでもここは弱いんだよね。



こたわり派のあなたに贈るこのチーム。バーヌもいるから安心だ。

打者データ

打順	守備	名 前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	6	タカハチ	右左	297	2	B	A	A
2	5	チョーチ	右右	278	5	B	A	B
3	4	タカキ	右左	319	5	B	B	A
4	9	ボンセ	右右	308	35	D	C	B
5	3	パチョ	右右	315	14	B	B	B
6	8	ヤチキ	右左	289	3	A	B	A
7	7	ヤマタキ	左左	263	2	B	B	B
8	2	ヒチカワ	右右	289	6	B	C	C
控え		タチロ	右右	275	18	D	C	D
//		カタシラ	左左	283	9	C	C	C
//		キャトウ	右左	282	1	B	B	A
//		ハカナ	右右	278	3	D	B	B
//		イワチタ	左左	251	0	B	B	B
//		ガワノ	右右	241	0	B	A	A
//		ムラホカ	右左	196	6	B	A	B
//		イシハシ	右右	242	2	B	B	B
//		ピノ	右右	233	4	B	B	B

投手データ

名 前	防御率	投	シフト	カーブ	スタミナ	スピード (km/h)	球質
エントウ	2.88	右	B	B	200-30	142	B
ハイトウ	3.84	右	B	A	200-27	135	D
ニツウラ	3.86	左	A	B	200-33	134	D
カケハハ	3.58	右	B	B	200-28	138	A
ナカーマ	2.74	右	C	A	80-20	148	A
マツモト	3.79	右	B	C	80-21	137	D
マーカワ	3.81	右	D	B	80-18	139	D
タイモン	4.23	右	D	C	80-20	135	D

WHOELS



TEAM DATA

- 打率——273
- 本塁打——115
- 防御率——3.58
- 走力——A
- トータル——C

このゲーム、フォークボールはないけどエントウは抑えます。



走って走って走りまくれば、勝利は目の前。機動力を活かすのだ!



## 打者データ

打順	守備	名 前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	4	オホイシ	右右	289	16	A	B	A
2	3	アラヒ	右左	302	9	C	C	B
3	7	ブライ	右左	310	31	B	B	B
4	DH	ドット	左左	309	20	B	B	C
5	5	カネフラ	右右	284	18	B	B	C
6	9	ススキ	右右	264	16	B	B	B
7	8	ムラカニ	右右	254	15	C	A	B
8	2	ヤマヒタ	右右	247	8	B	A	C
9	6	マキーシ	右右	220	0	B	A	A
控え		ハタ	右右	279	13	C	C	D
//		アワクチ	右左	217	13	C	B	C
//		クリハチ	左左	269	12	D	C	C
//		ヨチダ	右右	233	5	B	A	A
//		タニシン	右右	231	2	B	A	B
//		サトフ	右右	208	0	B	A	A
//		フルクホ	右右	216	5	B	A	B
//		アタチ	右左	213	1	B	A	A

## 投手データ

名 前	防御率	投	シフト	カ ー フ	スタミナ	スピード (km/h)	球質
アハノ	2.54	左	A	B	200-28	143	A
オノウ	2.44	左	A	C	200-32	141	B
ヤマサキ	3.19	右	C	B	200-30	139	D
タヤヤナ	3.85	右	C	C	200-29	140	D
ヨシーイ	2.63	右	C	B	80-20	142	A
カドウ	3.23	右	C	B	80-19	138	D
ムラダ	3.76	左	B	C	80-21	134	D
ササーキ	4.15	右	D	B	80-18	136	D

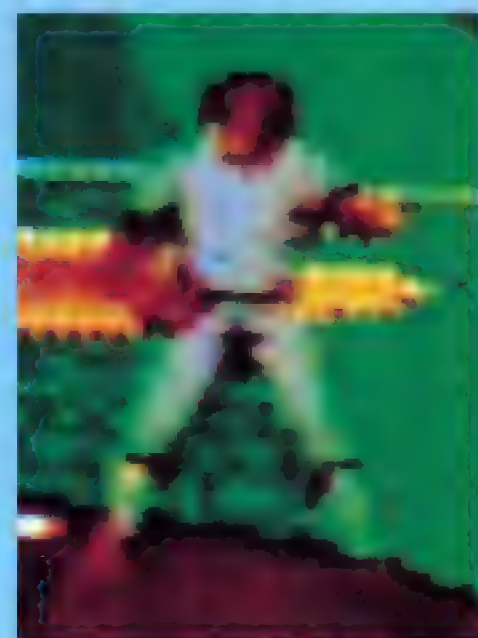
## BUFFALS



### TEAM DATA

- 打率——256
- 本塁打——184
- 防御率——3.22
- 走力——C
- トータル——A

若きエースのアハノ。優勝は彼の左腕にかかっているぞ。



つぶそろいの打撃陣はマルだけど、押え投手が薄いかも……。

## 打者データ

打順	守備	名 前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	9	ビラノ	右左	301	7	A	A	A
2	7	アヘ	左左	281	9	C	C	C
3	8	アキハマ	右右	299	41	A	A	A
4	3	キヨマー	右右	283	31	B	B	C
5	5	イシケ	右右	288	26	B	B	A
6	DH	パーク	左左	282	38	D	C	C
7	2	イトウ	右右	281	11	B	B	B
8	6	タナヘ	右右	244	9	B	B	C
9	4	ツチ	右右	285	3	A	A	A
控え		オオクホ	右右	261	8	B	A	D
//		トマチノ	右右	273	7	B	B	A
//		キタフラ	右右	267	6	A	A	A
//		コマサキ	左左	273	0	B	B	B
//		ニシホカ	右右	259	4	B	A	B
//		タチハナ	左左	241	4	B	B	B
//		セイゲ	右右	237	0	C	B	B
//		シロハシ	右右	233	2	B	B	B

## 投手データ

名 前	防御率	投	シフト	カ ー フ	スタミナ	スピード (km/h)	球質
ワタナヘ	2.89	右	C	A	200-31	147	A
クトウ	3.85	左	A	C	200-28	140	B
モリアマ	4.02	右	C	B	200-29	140	D
マツスマ	4.01	右	B	B	200-30	134	D
カクツ	2.45	右	B	B	80-21	145	A
オタ	3.69	左	B	D	80-18	133	D
ヨコッタ	3.74	右	C	A	80-20	142	D
ヤマーネ	4.21	右	B	C	80-22	135	D

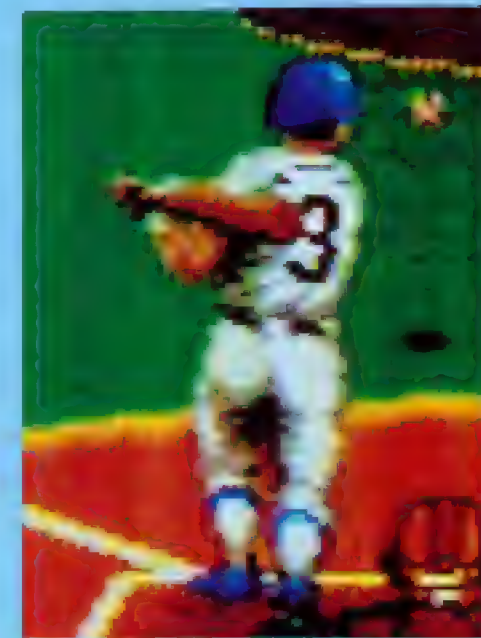
## LEOPONS



### TEAM DATA

- 打率——270
- 本塁打——206
- 防御率——3.61
- 走力——A
- トータル——A

実力No.1チームを支えるキヨマー。人気も1番なのだ。



打者、投手ともバランスのとれた好チーム。キヨマーがそっくり。

## 打者データ

打順	守備	名 前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	4	フクーラ	右右	320	7	B	B	A
2	6	ユミホカ	右右	268	3	A	A	B
3	3	フーマー	右右	303	31	C	D	D
4	DH	カトタ	左左	313	44	D	B	D
5	5	マツナカ	右左	323	16	B	A	A
6	7	イシミエ	右右	305	21	C	B	C
7	9	フシイ	右左	277	13	B	B	B
8	2	フシタ	右右	258	8	B	A	C
9	8	クマーノ	右左	253	8	B	B	B
控え		ヤマホリ	右右	277	0	A	A	B
//		ミナミム	右左	269	1	B	A	A
//		ムラカヒ	右左	239	3	B	B	B
//		モトニヒ	右右	233	3	B	B	B
//		フクハナ	右右	214	1	B	B	A
//		ヤマコツ	右右	227	3	B	B	B
//		ナカシマ	右右	208	2	B	B	B
//		シハハラ	左左	203	2	B	D	A

## 投手データ

名 前	防御率	投	シフト	カ ー フ	スタミナ	スピード (km/h)	球質
サトフ	3.52	右	A	A	200-31	141	B
ヤマホキ	4.51	右	B	B	200-28	139	A
ホシーノ	3.38	左	A	C	200-29	138	D
フルミン	4.22	左	B	D	200-30	136	D
ヤマフチ	2.68	右	C	B	80-20	139	B
キヨハラ	3.53	左	C	C	80-18	139	D
イマヒ	3.98	右	A	B	80-22	135	D
モツリ	4.51	左	B	B	80-21	132	D

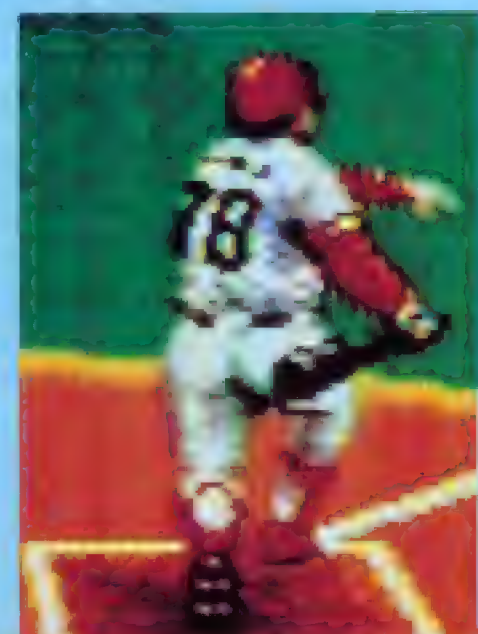
## BRIVES



### TEAM DATA

- 打率——264
- 本塁打——106
- 防御率——3.79
- 走力——B
- トータル——C

豪快なスウィング、カトタはまだまだ若いぞ。



カトタが入って戦力倍増。クリンナップの破壊力はメガトン級だ。

## 打者データ

打順	守備	名 前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	8	シマタ	左左	273	3	A	B	A
2	9	イカラシ	右右	246	3	B	B	B
3	DH	イースラ	右左	301	19	D	B	C
4	7	ブリュ	右右	310	31	B	B	C
5	3	オホシマ	右右	274	11	D	D	D
6	6	タナッカ	右右	279	16	D	A	B
7	2	タフラ	右右	252	6	B	A	B
8	5	フルヒヤ	右右	251	11	B	A	B
9	4	オカワ	右左	254	2	B	B	A
控え		フタフラ	右右	264	5	C	C	D
//		テルシー	右右	247	15	C	B	C
//		サットウ	右右	234	0	B	B	B
//		シロセ	右右	225	2	A	A	A
//		シアイ	右左	208	5	A	A	A
//		ハヤカア	左左	223	5	B	B	B
//		シマータ	右右	215	0	B	B	B
//		オッキ	右左	183	2	B	B	B

## 投手データ

名 前	防御率	投	シフト	カ ー フ	スタミナ	スピード (km/h)	球質
ニシサキ	2.50	右	B	A	200-38	145	A
マツフラ	2.76	右	B	B	200-30	140	B
ツノー	2.82	右	B	C	200-32	138	D
サトウ	3.15	右	C	C	200-30	135	D
コノウ	2.38	左	A	C	80-19	138	B
シハタ	3.03	右	B	B	80-22	139	D
カワワラ	4.18	右	B	B	80-21	134	D
カナサク	4.20	右	C	B	80-18	135	D

## FIGERS



### TEAM DATA

- 打率——249
- 本塁打——136
- 防御率——3.12
- 走力——C
- トータル——B

守りの要ニシサキ。でもちょっと特徴がない。



投手陣は安定しているから、あとは細かく点を取るかな。



# UPER LEAGUE

## 打者データ

打順	守備	名前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	4	ニヒムラ	右左	283	3	B	B	A
2	6	ミスカミ	右右	261	4	A	A	B
3	8	タカサワ	右右	328	13	B	B	B
4	DH	リーイ	右左	312	32	D	B	D
5	3	アイコフ	左左	295	15	B	B	B
6	9	フルカハ	右右	264	14	D	B	B
7	7	ヨコッタ	右左	291	4	B	B	A
8	2	ハカマタ	右右	256	5	B	B	D
9	5	サートウ	右右	251	7	B	B	B
控え		オカヘ	左左	267	10	B	B	B
//		サイート	右右	247	8	C	B	C
//		カミカハ	右左	229	0	B	C	B
//		マルハマ	右左	242	3	C	B	A
//		モリダ	右左	241	1	B	A	A
//		ヤマヒタ	右左	232	1	A	A	A
//		イトーオ	右右	235	4	B	A	B
//		タカアシ	右左	227	6	A	B	A

## 投手データ

名前	防御率	投	シフト	カブ	スタミナ	スピード (km/h)	球質
ムラータ	3.81	右	B	B	200-28	140	A
ソウツ	3.98	右	B	A	200-31	142	B
オカワ	3.78	右	B	B	200-32	141	D
ソノカハ	4.12	左	A	C	200-30	138	D
ウシシマ	2.73	右	C	A	80-21	139	A
セキツ	3.75	右	B	B	80-18	136	D
イトフ	3.89	左	B	D	80-17	135	D
イラフ	4.78	右	C	B	80-20	143	D

## ORYONS



### TEAM DATA

- 打率——262
- 本塁打——130
- 防御率——3.86
- 走力——A
- トータル——B

リリーフエースなら、この人ウシシマだ。



貧弱打線は、キミのウデでカバーしよう。投手陣はナカナカのもの。

## 打者データ

打順	守備	名前	投打	打率	本塁打	肩	守	走力
1	8	ササーキ	左左	295	14	A	A	A
2	6	ユガミ	右右	281	9	B	A	A
3	4	バナサ	右左	315	21	A	A	B
4	DH	アツブ	左左	289	35	A	C	B
5	7	ヤマホト	左左	301	21	B	A	C
6	9	キシカハ	右右	283	5	C	B	B
7	3	カウノ	右右	286	6	B	C	B
8	2	ヨシタ	右右	259	7	B	B	B
9	5	フチモト	右右	261	5	B	B	B
控え		ハタヤマ	右右	223	9	D	A	C
//		ワカーイ	右左	276	5	D	C	A
//		ヤマフラ	右右	267	3	A	C	C
//		カカワ	右右	234	8	D	D	D
//		タカヤナ	右右	233	7	C	B	C
//		ミキタ	右左	255	0	A	A	A
//		モリハキ	右右	231	1	B	B	A
//		オカワ	右右	219	3	B	C	B

## 投手データ

名前	防御率	投	シフト	カブ	スタミナ	スピード (km/h)	球質
ヤマカス	3.75	右	B	A	200-31	137	B
ヤマタカ	3.83	右	A	B	200-28	138	D
フシモト	3.41	右	B	B	200-29	141	A
カトツウ	3.21	右	B	B	200-30	142	D
イノフエ	2.83	右	C	B	80-20	139	B
ヤーノ	3.89	右	C	B	80-19	137	D
ヨチダ	4.28	左	B	D	80-18	138	D
ニヒカワ	4.31	右	B	D	80-21	134	D

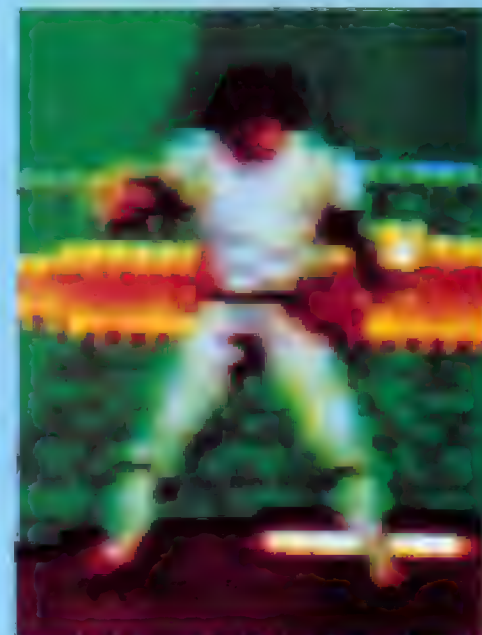
## HAWKAS



### TEAM DATA

- 打率——265
- 本塁打——188
- 防御率——3.69
- 走力——B
- トータル——C

ベテラン、ヤマカス。まだまだ彼にはがんばってもらいたい。



打撃面では、そう問題はないが、投手陣がイマイチなのだ。

## PRESENT ORDER

GAINTS

EXIT

## ORDER

1	マッキー	2.21	R
2	ムラタ	2.63	R
3	ソウツ	2.83	R
4	オカワ	2.83	R
5	ソノカハ	2.83	R
6	ウシシマ	2.72	R
7	セキツ	2.83	R
8	イトフ	2.83	R
9	イラフ	2.63	R

## PITCHER

ムラタ	2.44	R
ソウツ	2.29	R
オカワ	2.31	R
ソノカハ	2.53	R
ウシシマ	2.22	R
セキツ	2.51	R
イトフ	4.21	R

## FIELDER

ヨシタ	310	L
ミキタ	281	L
フチモト	280	L
カウノ	254	L
オカサキ	249	L
カウノ	211	L
カウノ	201	L
カウノ	213	L
カウノ	231	L

ミノ 2.21 12 R-R A A B  
マッキー 2.21 R -OB- 200-31 147 B

本日はこれにてプレイボール。果たして勝てるでしょうか？



こうなる

## ペナントレース第 1 戦

GAINTS	対	WHEELS
DRACONS	対	SALLOWS
CARVES	対	TIDERS

ペナントレース開始。ぜひその前に……。

オーダーは慎重にかつ大胆に選ぼう  
本日の試合のオーダーを決めないと、ゲームは始まらない。何も変えずそのままスタートさせるのも、自分の趣味で勝手に選ぶのも、自由自在だ。ただ変更した後の守備位置や、先発投手のスタミナの残り具合には、気を配るようにしよう。

本日のオーダーを決めよう。よく考えて考えて。

## PRESENT ORDER

GAINTS

EXIT

## ORDER

3	マッキー	2.83	L
6	ソウツ	2.72	L
8	オカワ	2.83	L
9	ソノカハ	2.83	L
4	ウシシマ	2.83	L
5	セキツ	2.83	L
2	イトフ	2.83	L
1	イラフ	2.21	L

## PITCHER

ムラタ	2.44	R
ソウツ	2.29	R
オカワ	2.31	R
ソノカハ	2.53	R
ウシシマ	2.22	R
セキツ	2.51	R
イトフ	4.21	R

## FIELDER

ヨシタ	310	L
ミキタ	281	L
フチモト	280	L
カウノ	254	L
オカサキ	249	L
カウノ	211	L
カウノ	201	L
カウノ	213	L
カウノ	231	L

カウノ 2.11 13 R-L B B B  
マッキー 2.83 13 L-L B B B





# スパーリー基礎講座 OFFENSE



このリアルなスウィングがスパーリーの凄さ。それだけに、ヒッティングにはちょっとコツがいるのだ。

運か実力か、バットに当てたとしても、安心はできない。タイミングや、ミートしたところが悪ければ、その打球はポコという音とともにポテポテの内野ゴロか凡フライ止まり。ああ、無情。

まずバットにうまくボールを当てるまで、最低3打席は空振りを繰り返すだろう。まっ、ガンバってくれ。

バットに当てれば  
いいってモンじゃない



タイミングが合わないと、これこのとおり凡フライ。野球の花形は、なんといってもホームラン。



ここに、バッティングの連続写真を載せてみた。それにしても細かいアニメーションの数々。セガは、そのうちメガドライブでオリジナルアニメでも作るつもりなのだろうか。

写真でみる  
バッティングテクニック

## モデルは カズシゲ!



カズシゲだってジャストミートすればホームラン。



バッティングの基本は、タイミングだ。



打つタイミングは十字キーでうまく合わせる。下手なところに当てるとフライが上がって、せっかくの作戦がバー!



うまくミートすれば、打球は一直線。この後、かん画面が変わる。



# UPER LEAGUE



リードも、細かくアニメーションするぞ。

ランナーは盗塁の前にリードを取れるが、しすぎると牽制球で刺されてしまう。足の速いランナーならいざしらず、鈍速選手をリードさせるとまず助からない。どうしても盗塁させたい時は、タイムをして代走を出そう。

## リードのしすぎはケガのもと



▶バントの構えから、バスターもできるのだ。

## バントを使いこなせ

足の速い選手を活かす方法にバントがある。チョンときわどいところに転がしておいて、一塁ベースに駆け込む。せこい手段かもしれないけど、勝てば官軍。成功すればいいのだ。

# DIFENSE

## スタミナには気を配ろう

投手のスタミナは、STというパラメータで表される。基本値は先発型で200、リリーフ型で80、一球投げるごとに1〜3ずつ減っていく、ある程度まで減ると、選手の性能が落ちてしまうのだ。減ったスタミナは、1日で19〜32（選手によって異なる）ずつ回復するので、うまくローテーションを自分で考えよう。



## 変化球は横だけ 縦はないぞ

投げられる変化球は、大ざっぱにいうとシュートとカーブの2種

類。フォークボールは残念ながらないのだ。投手はバッターの直前まで変化できるから、この2つの組み合わせでも十分打ち取ることは可能だ。投手によっては、魔送球（古い）のような球も投げられるのだ。



## サイドスロー、アンダースローは秘密兵器だ！

▶投手が疲れてきたら、もう役立たず。すみやかに控えの投手と交代するべし。  
▲右下のウィンドに注目！ 投手の疲れが数値でわかる。

## 華麗なフォームを見よ

### カチヨリ(GAINTS)



### ミコシハ(TIDERS)



変化球の得意な投手は、慎重に扱わないと、ほれ悲惨。



交代!!

誰を交代するかを決めてから、控え投手のリストへ。



**耳を澄ませ！  
目を見張れ！**

俯瞰画面の守備は、これまたフ  
アミスタに慣れてしまった人にと  
っては、悩みのタネ。でも安心し  
てくれ。

まず、打球をボイスで指示して  
くれるから、その野手をコントロ  
ール、あとは反射神経がモノをい  
う。フライが上がれば、右下の縮  
小球場にマーカーで落下地点が指  
示されるので、そこに向かえばオ  
ーケーなのだ。



写真の場合、"レフトーツ"。

**野手の守備力に  
注目せよ**

DEFというパラメーターは野



外野はヒーロー。

## 風とシフト

スーパーリーグは野外球  
場なので、上空は風が、ビ  
ュービュー、吹いている。  
そのため、フライが上がれ  
ば流されてしまい、捕球が  
おぼつかないことも、しば  
しばだ。

そこで、シフト（野手移  
動）を活用しよう。風向き  
は、スコアボードをみれば  
わかるはず。シフトを敷け  
ば、当然2D時の野手の位  
置も変わる。下手にいじく  
って、自分の首を絞めない  
ようにね。

風向きは、バックスクリーンの旗を  
見ればわかる。



手の守備力、その左のパラメータ  
ーは肩のよさを表す。セカンドと  
ショートは、なるべく"A"の選  
手が望ましいのだ。

**エラーも  
あるよ**

強烈なゴロは、捕球しずらく、  
トンネルやファンブルを引き起こ  
すのだ。スリリングだね。



ショートがエラー。でも外野が自動的にカバーに入ってくる。

## さあ実戦！

基本はしっかり板についた！さあ実戦だ！  
どこからでもかかってこい！



げっ、逆転されてしまった。しかしまだチャンスはある。



あっ、同点に追いつかれてしまうぞ。



よし、先取点を取ったぞ。この調子でそれゆけ！



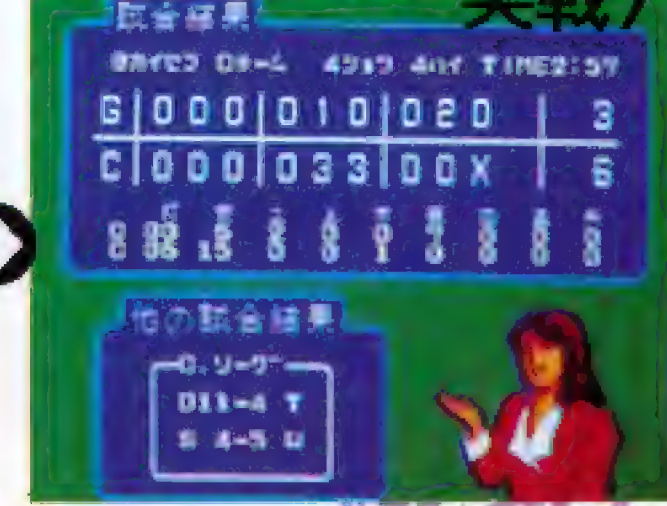
さあ、ペンナントレース開幕。優勝目指してガンバリや！



ゆけーっ、代打ヨチムラ、逆転の1打だ！



——おつかれさまでした。



試合後のうるおいのひととき。



初戦は逃したが、まだまだ先は長い。さあ明日はガンバリや。



## テトリス



セガ/発売日未定/価格未定/  
2M/©ACADEMY SOFTIL  
ORG 1987 TENGNE 1988

### モードの設定



タイトル画面で、A、Bボタンを押すと、「DIRECTION」画面になる。ここでパットのA、B、Cボタンの使い方を決める。通常は写真③と同じにしておけばよいだろう。

写真①はゲーム選択画面。ゲーム内容については、後述してあるので、そこを読んで選んでくれ。当然、2プレイを選ぶときは、パ

ットも2つ必要になるよ。

次に選ぶのが(写真②)、レベル、あらかじめ最初に積んであるブロックの高さ、次のブロックが見えるかどうか、そしてアイテムブロックを使うかどうか、だ。このなかでもおもしろいのが、2番目の選択モード。いきなり高さ13でスリリングなゲームを楽しんでみるのもおもしろい。

### テトリス 上陸!

ウワサの「テトリス」が、ついにメガドライブに移植された。すでにほとんどの国産パソコンをはじめ、ファミコンでも発売になっている。それほど派手な画面でもなし、なぜそんなに人気があるのだろうか。

そんな疑問をもっている人もいるだろうが、このゲームに理屈はいらない。一度遊んでみればこの

### ルールは 簡単

遊び方とはとてもイージー。上から落ちてくる7種類のブロックをきれいに隙間がないように並べれば、その列は消えてしまい、代わりに得点が加算される。ただし、プレイヤーのできることといったら、ブロックの移動と回転だけ。つまりここがパズルの要素になっているのだ。

ブロックがうまく並ばずに、1番上まで達してしまったときがゲームオーバーだ。そして、ある程度ラインを消すと、背景のグラフ

### クリアの次は ハイスコアを狙え

まず初心者には1ラインでもいいから、積み上がったブロックを早く少なくすることだ。そして、だんだん余裕がでてきたら、ハイスコアを狙ってみよう。後で説明するアイテムブロックの使い方も1つあるが、ここは基本的に1ラインから2ライン、3ライン、4ライン「テトリス」を狙ってみよう。なんととってもラインが増えるごとに、点数の大きさが格段に違っ



ブロックは7種類。テトリスを作るときは、1番長いブロックを使うしかないのだ。わりと使い勝手があるのが、⑤番のブロック。こいつの使い方を憶えておくとけっこう便利。



いよいよ4ラインクリア、テトリスだ！得点も307点。これは大きいね。



その次は3ラインクリア(トリプル)。得点は128点。



次は2ラインクリア(ダブル)。得点は57点。



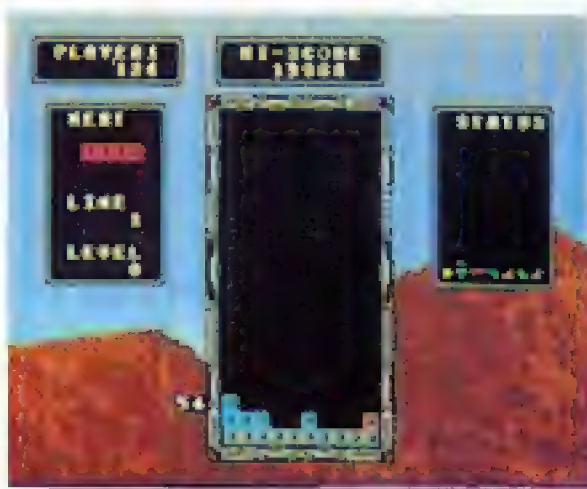
まずは1ラインクリア(シングル)から。得点は22点だ。



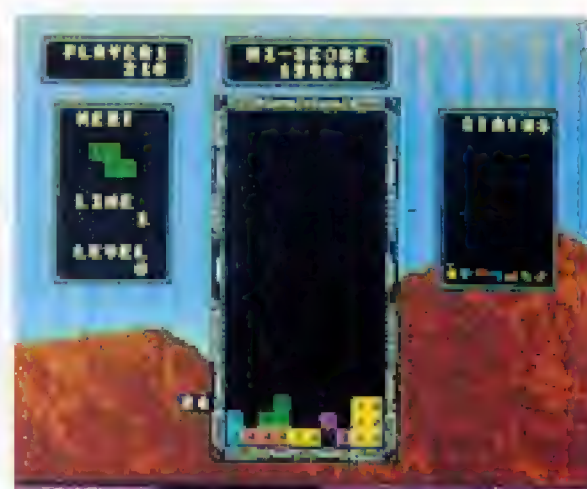
## さて、メガドラ版 テトリスは?

もともとソ連で生まれたこのゲーム。日本だけでなく、アメリカやヨーロッパのいろいろなパソコン上で動いていたんだから、機種

てくるからね(写真の点数を見てくれ)。この差は大きいね。  
また、ブロックの落とす位置がわかったら早く落としたほうが得点が高くなるのだ。じつと落ちるのを待っているより、ドーンと落としてみよう。これはラインを作るときも同じだからね。ただし、間違えると、とりかえしのつかないこともあるから気を付けてくれ。



落とすポイントを決めて、自ら落とすと、得点のほうも54点にアップ。でも気をつけて落としてくれ。



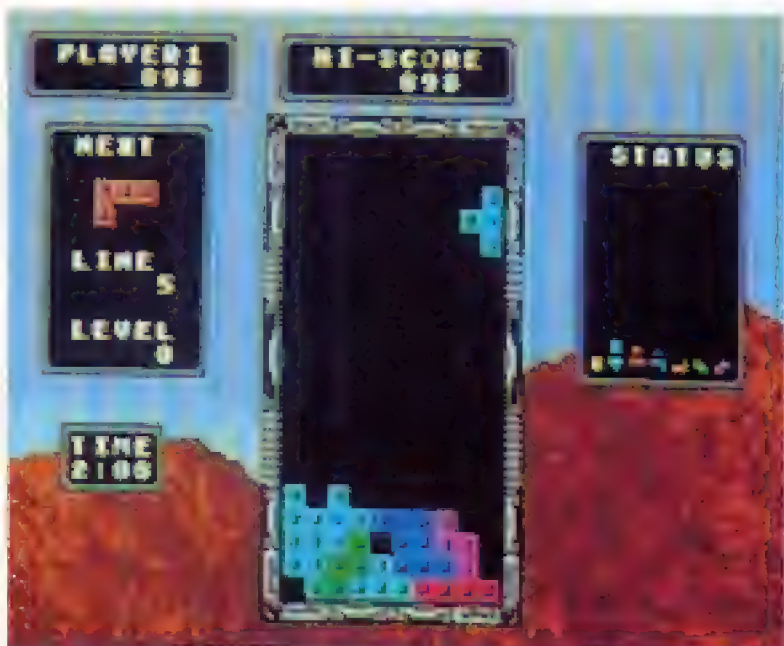
自然に落ちるがまあだと、得点のほうも24点。ところが……。

別に内容が少しずつ違っているのは当然。  
しかし、今回のメガドライブ版は一番新しいだけあって、さまざまな工夫がなされている。その新しい点をひとつひとつ、詳しく説明していこう。

## ★タイムトライアルモード

まさに字のとおり。一定時間内に、できるだけたくさん得点を獲得するのが目的だ。

メガドライブ版はブロックを速く落とせば、それだけ高得点になる。つまり素早い判断力をもってすれば、どんどんポイントが上がるわけだ。あとはなるべくたくさんのブロックを同時に消すようにする。この2点を考慮してプレイすればハイスコアは君のもの。



タイムトライアルモード、1人プレイ。制限は3分間に設定されている。

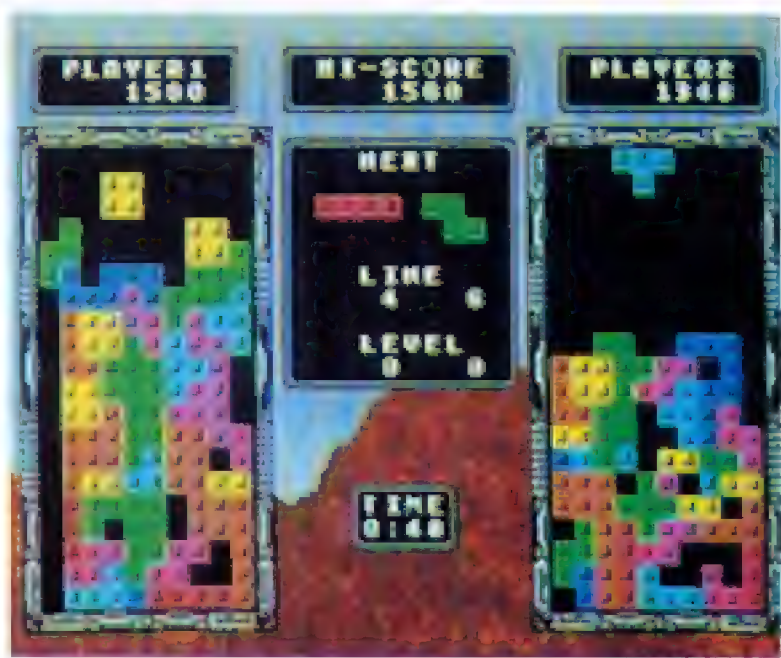
たくさんブロックを一度にクリアしようとする、どうしても長いブロックを待つという状態になってしまいが、このブロックがなかなか出ないときは、あきらめることも大切だ。

## ★2人同時プレイ可能

ゲーセン版と同じように、2人同時に遊ぶことが可能だ。フィールドを2分割し、それぞれのブ



出てくるブロックは同じ。2人の差がよくわかる。



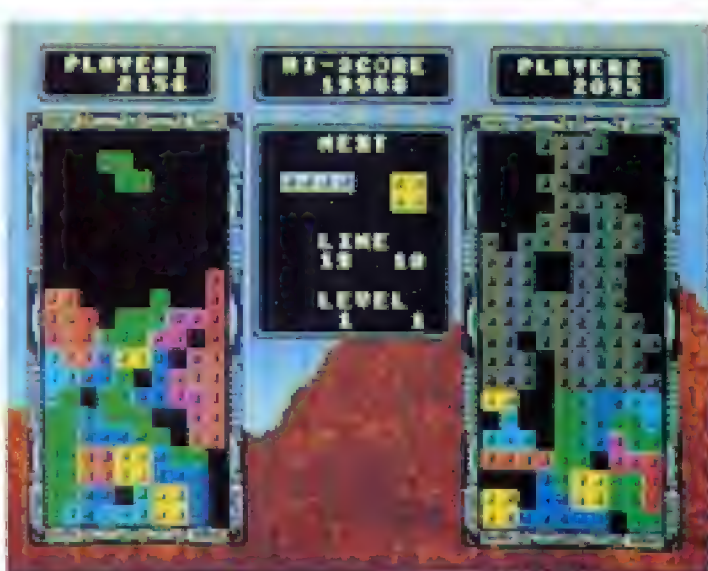
2人プレイのタイムトライアルモードもある。

## ★ダブルスモード

2人同時プレイなのだが、フィールドを2分割するのではなく、同一のフィールド上で2人分のブロックが登場するという、バトルロイヤルなモード。

ラインをクリアした場合、クリアした人に得点が加算される。アイテムブロックを使った場合も同じだ。

2人で協力すれば展開がラクになることは火を見るより明らかなのだが、どうしてもお互いにジャマしてしまう。普段はいいヤツでも、このモードで遊ぶと人が変わってしまうかも。それがこのモードでの正しい遊びかたなのかも?



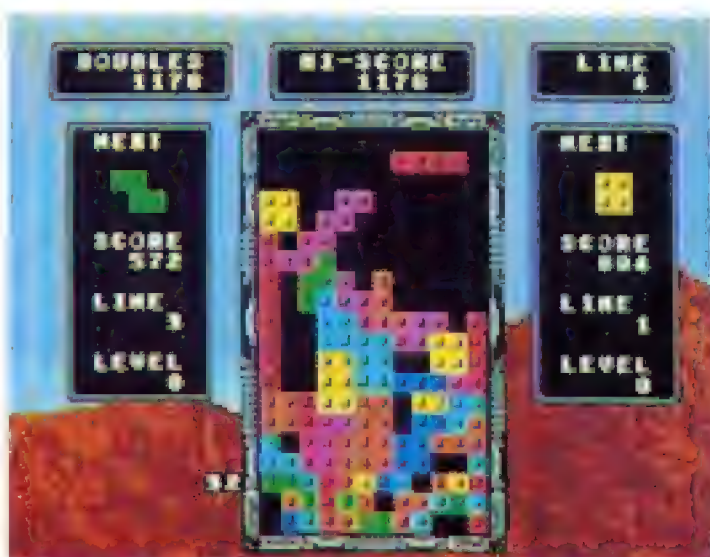
右側はずかしく10ラインクリアでゲームオーバー。

ツクを操作する。出現するブロックの順番は同じなので、条件は2人ともまったく同じ。  
負けても文句を言うんじゃないぞ。平等なんだから。

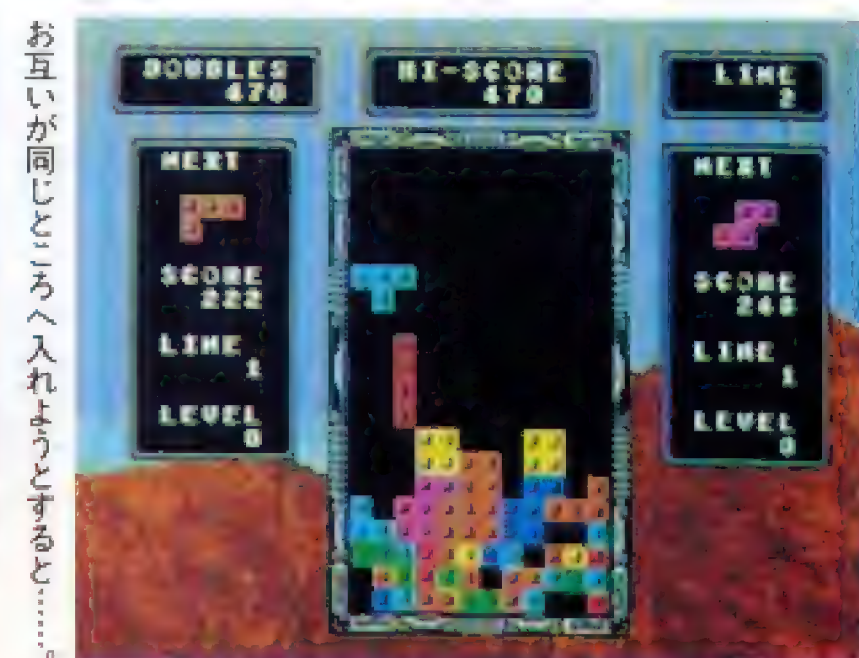
## ★NEXT表示

画面の左上に、次に登場するブロックが表示されているが、写真のようにこの表示を消すことができるのだ。表示アリの場合は、実質一先手を見られるわけだから、当然簡単だが、そのぶん多くのことを、同じ時間で考えなければならぬ。

表示ナシにすれば、まさにプロ



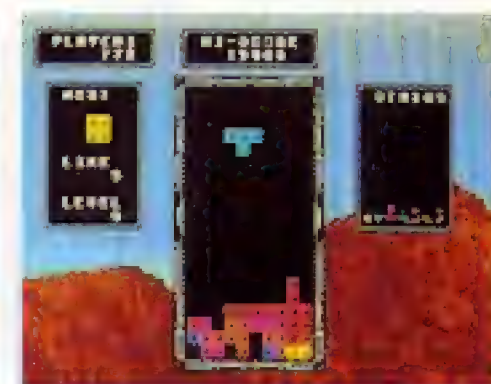
もう収拾がつかない。2人とも終わりだね。



お互いが同じところへ入れようとする……。



## アイテム ブロック



ブロック命。とにかく画面に出てくるブロックを落としてみないことには、次のブロックがわからないわけだから、けっこうスリリングなプレイができるのだ。一度お試しあれ。

さまざまな効力を発揮する、アイテムブロックというものが出現する。ときどきブロックが光っているときがあるが、それがアイテムブロックだ。

このブロックを使ってライン消してみよう。いつもとは違ったことが起こるはずだ。このアイテムブロックの効力は、じつはブロックの形によって違っているのである。

もっともアイテムブロックを使ってクリアするだけでも難しいのに、ブロックの種類によって攻め方を変えることは至難の技。無理をしないほうが身のためだ。

アイテムブロックの効果は、必ずしもプレイヤーにとって有利なこととは限らない。すくなくとも不利になるブロックだけは覚えておいたほうがよい。

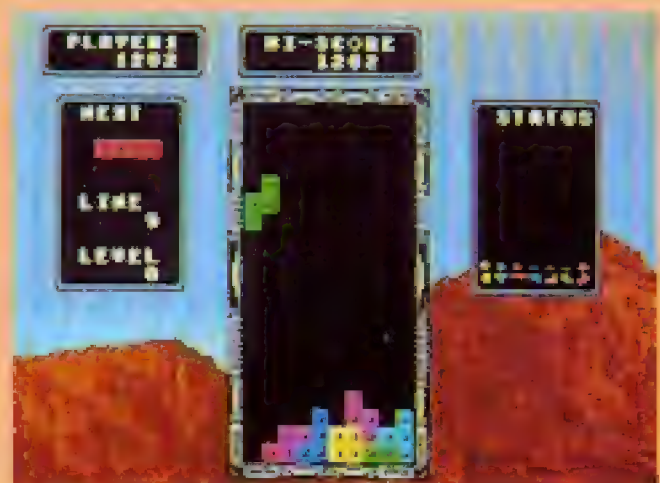
それではアイテムブロックを種類別に紹介しよう。全部で7種類あり、形が違うのはもちろん、それぞれ色も違う。色を見ただけで効果がわかるようになりたい。

### ★DOUBLE(ダブル)

そのブロックを使うと、加算される得点が2倍になる。エキストラ



同様、タイムトライアルモードでは非常に有効だ。その他のモードでもそれなりにありがたいブロックだ。



### ★SLOW(スロー)

ブロックの落下スピードが遅くなり、展開がラクになる。レベル



が高くなると、信じられないくらい落下速度が速くなるが、このアイテムブロックでひとまず安心してわけだ。同時にレベルも下がる。

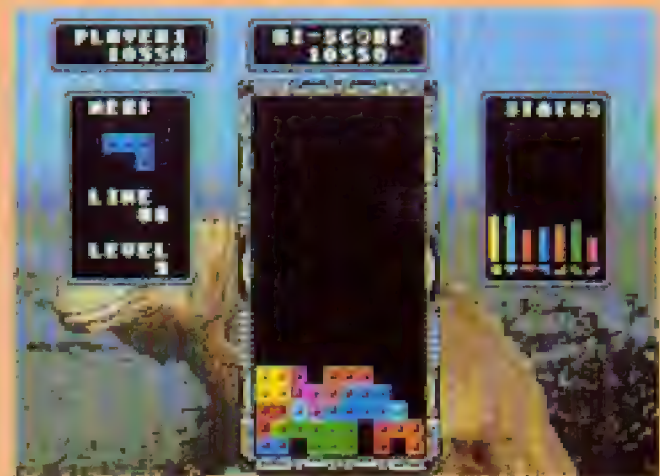


### ★BOM(ボム)

ラインをクリアすれば消えてなくなるのだが、クリアできなかった場合は、その場に残ってしまう。しばらく点減しながら残っているが、ラインをクリアするか、一定時間待てば消滅するのでご安心を。



ラインをクリアすれば消えてなくなるのだが、クリアできなかった場合は、その場に残ってしまう。しばらく点減しながら残っているが、ラインをクリアするか、一定時間待てば消滅するのでご安心を。



### ★FAST(ファースト)

スローとは逆に、ブロックの落下速度が上がってしまうという、



とても迷惑なブロック。同時にレベルも上がってしまう。初心者は取らないでゲームをすすめたほうがよい。



### ★CLEAR(クリアー)

もっともありがたいアイテム。このブロックが入ったラインは、



たとえ隙間があっても、強制的にクリアされる。つまり1ラインそろえれば2、3ラインいっぺんにクリアされるのだ。なんとしてでも使いたいブロックなのだ。

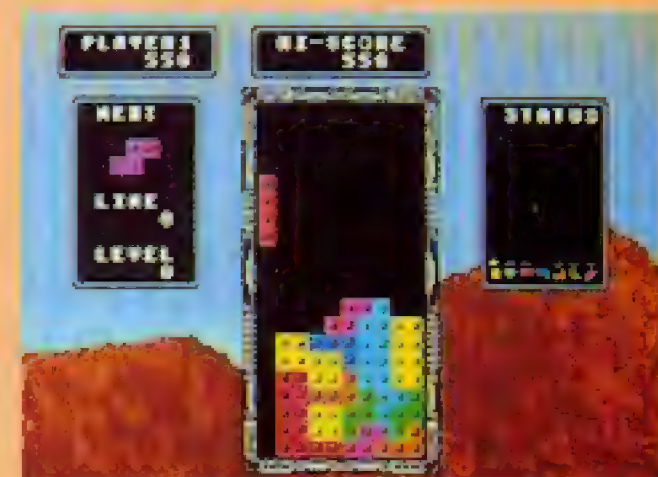


### ★EXTRA(エキストラ)

ボーナスポイントとして、200点が加算される。タイムトライアル



モードのときなどは、かなりのポイントアップにつながるわけだ。このゲームでの200点はけっこう大きい。



### ★MYSTERY(ミステリー)

このブロックは、6種類の効果から、ランダムに選ばれた1種類の効果を発揮する。こればかりは

運なので、神様にでも祈りながらラインをクリアしてみるしかないだろう。



# TETRIS

## テクニク

『テトリス』は奥が深い。やればやるほどのめりこむ。そして新しい発見があるのだ。

今回は特別に『テトリス』のテクニクをふたつだけ紹介しよう。これさえ覚えておけば、イザというときに、必ず役に立つハズだ。あとは君自身でもっともったくさんのテクニクを考え出し、さらなるハイスコアを目指してくれ。

### その一

ゲーム中、一番イヤなのが中途半端に残った隙間だ。無視してどんどん進めるのも手だが、埋まらないんじゃないかと思う隙間でも、こんな場合はなんとかなるものだ。ブロックが下に落ちたか落ちな



この長いブロックをうまく下に組み入りたい。

いかぐらいのタイミングで、ブロックを横に移動させれば、ハイノこのとおり。かんたんでしょう？



ゆっくりゆっくり落として……。下に着いた瞬間、すばやく右方向を押してみる。



するとうまくいった。これで次の展開が楽になったね。下のその2も要領は同じ。じっくり見てくれ。

### その二

これの応用で、スペースが狭くてブロックが入らない場合、ブロックが下に着く寸前に回転させる。するとあら不思議。隙間もちゃんとふさがって、めでたくラインクリアとなるぞ。

メガドライブ版は回転方向の設定を自由に出来るうえ、右回転、左回転を別のボタンにわりふれることができる。Aボタンは右回転、Bボタンは左回転といったことも可能なわけだ。おかげでこのよう

な「回転技」もたくさんできるということだ。



ステージ紹介

## レベル1



## レベル2・3



## レベル4・5



## レベル6・7



## レベル8・9



## レベル10・11



## レベル12



## レベル13





# スーパー大戦略



## 原作は大戦略Ⅱ

パソコン版で大人気のシミュレーションゲーム「大戦略」シリーズ（発売元システムソフト）。シリーズということでは、たくさんの「大戦略」があるわけだが、今回メガドライブで発売になるのは、98版「大戦略Ⅱ」からの移植版である。

このゲームは、かなり複雑な内容で、しかも難しいという、上級者向けのものだ。ちょっとシミュレーション初心者にはわかりずらいかもしれないが、その複雑さはそれだけ完璧にできているという証拠でもある。やってみれば納得のおもしろさなのだ。

## ゲームのルールは

操作方法は、リアルタイムで操作するのではなく、将棋のように

名前	操作	生産種別	サウンド
BLUE	U&L	BEGINER	UGM1
RED	COM	BEGINER	UGM2
GREEN	NOT	BEGINER	UGM3
YELLOW	NOT	BEGINER	UGM4

この場合、青のユーザーVS赤のコンピュータ。

プレイヤーが順番に操作していく。基本的な操作には、生産、移動、戦闘の3種類がある。勝利を収めるためには、この操作の繰り返しによって、敵のユニット（駒）を全滅させ、そして敵の首都を占領しなくてはならない。

もちろん実際には、もっとたくさんコマンドや操作がある。しかも将棋とは違い、敵は必ずしも1人（1か国）とは限らない。最大4か国が対戦することもある。

しかし人数が増えれば、それだけ戦略的な要素が増し、さらに楽



## おもなコマンドの説明

MAPをロード（LOAD）して、モード設定をすませたら、いよいよ戦闘開始。

でも、ちょっと待った。ただでさえ難しいこのゲームに、なんの予備知識もなしに挑戦するというのは、どう考えても無謀すぎる。少なくともコマンドくらいは覚えてからにしよう。

というわけで、主なコマンドの使い方を説明しよう。

ど迫力で迫るリアルな戦闘シーン、30数種類に及ぶマップ、メガドライブならではの戦術級シミュレーションゲームがやってきた！

## 移動

白軍のユニットを、そのユニットの移動力内で移動する。移動したいユニットにカーソルを合わせると移動を選ぶと、移動可能な範囲以外のヘックス（六角形のマス）が、モノクロになるので、目的地にカーソルを合わせてボタンを押す。ただし、他のユニットを同一ヘックスに移動させることはできない。

また地形によって、消費する移動力が違うことを、頭に入れておくこと。ちなみに移動すると、燃料を消費することも忘れてはならない。



左側の行動コマンドは、ユニットに行動させるときに使う。右側の囲みは、そのユニットの基本性能表だ。



ヘックスの色によって、地形や建物の種類を表している。





攻撃比率表。経験値は、戦闘に生き残ることに、また敵ユニットを撃破することに上がっていく。いよいよ戦闘開始！

AH-15377		F-160	
10	攻撃力	85	
00	経験値	00	
00	回復率	00	
00	地形率	00	
10	防御率	75	
2	総合力	76	

## 戰國

戦闘には2種類ある。

目標と隣接リンジャクしている場合は「直接攻撃」、離れている場合は「間接攻撃」という。

このどちらかのコマンドを選んで使用する武器を決めれば、メガドライブ版ならではのアニメーション画面で、迫力の戦闘シーンが展開する。

生產

ユニットを生産する。

現在の所持軍資金内、さらに工業力内でユニットの生産を行う。軍資金は自軍の建物の数によって工業力は工場の数や状態によって変化する。

生産できる場所は、地上ユニットの場合、首都、首都に隣接した6ヘックス、首都から5ヘックスの範囲内にある自国の工場と都市航空ユニットの場合、首都から5



間接攻撃の場合は、必ず目標に命中するとは限らず、はずれることもある。その弾は、目標に隣接する6ヘックスのどこかに着弾したことになるが、もし着弾地点に味方がいたら、それこそ大変。自分で自分の首を絞めることになる。なお味方に攻撃を加えてしまったときも、わざわざアニメーションしてくれる。

占領

歩兵と戦闘工兵は、都市などの建物を占領し、自軍のものにできる。ただし建物には耐久度がある。ただし建物は耐久度がありその値が0に下がってからでない。と、自軍のものにはならない。建物の耐久度を下げることができるのは歩兵なので、それを利用する。占領直後、耐久度は20にセットされる。なお占領できる建物は、首都、都市、工場、空港、港の5種類である。

## 補給

戦闘や移動をすると、燃料や弾丸がなくなっていくが、これらを

生産 配置対象 兵員 車両		40
予算 46000 工業		4400
 5500:200	 3500:150	 3000:150
H1R1 P	H467-バリス D	H163バリス R
 3000:100	 4500:150	 1500:100
H501 TDW S	フラービー M	メグナムライ T
 1000:100	 1000:50	 2000:50
1700ラック T	メグナムライ I	セントウツマイ I

ヘックスの範囲内にある自国の空  
港。艦船ユニットの場合、首都か  
ら5ヘックスの範囲内にある自国  
の港。生産したユニットは、次の  
ターンから活躍できる。

武装

補給することができる。艦船ユニットの場合は同時に修理もできる。補給を受けられる場所は、地上ユニットの場合、首都、都市、補給車の隣のヘックス。航空ユニットの場合は補給機の隣のヘックス、当然、補給にもお金がかかるが、微々たるものなので、気にする必要はないだろう。

一部のユニット（主に航空機）は、搭載する武器を選択することができる。戦局に応じて、爆弾をたくさん搭載したり、ミサイルを

合  
流  
·  
分  
散

搭載したり、といったことができるのだ。

武装を変更するためには、変更したいユニットが、そのユニットの補給可能な地点にいる時のみ可能だ。変更と同時に、補給も自動的にされる。

同種のユニットなら、ふたつのユニットを合流させてひとつにすることが出来る。逆にひとつのユニットをふたつのユニットに分散することも出来る。

合流した場合、弾丸や燃料等の





数値は平均化され、分散した場合は、もとのユニットと同じ数値になる。

以上が主に使用するコマンドだ。これらのコマンドは、プレイするにあたって最低限覚えておかなければならないものだ。そのほかにも、覚えておくと楽にゲームが進められるコマンドを、いくつか紹介しよう。

## 全補給

ユニットの数が増えてくる中盤以降、いちいち補給しなくてはならないのが、ちょっとメンドクさくなってくる。このコマンドを使うと、そのとき補給可能な位置にいるユニットすべてに対して、自動的に補給が行われる。

MAPがとても広い時などに、重宝するコマンドだ。ターンの初めに必ず使おう。

## 行軍

このコマンドも、MAPが広くなりすぎた時の欠点を補うためのものだ。

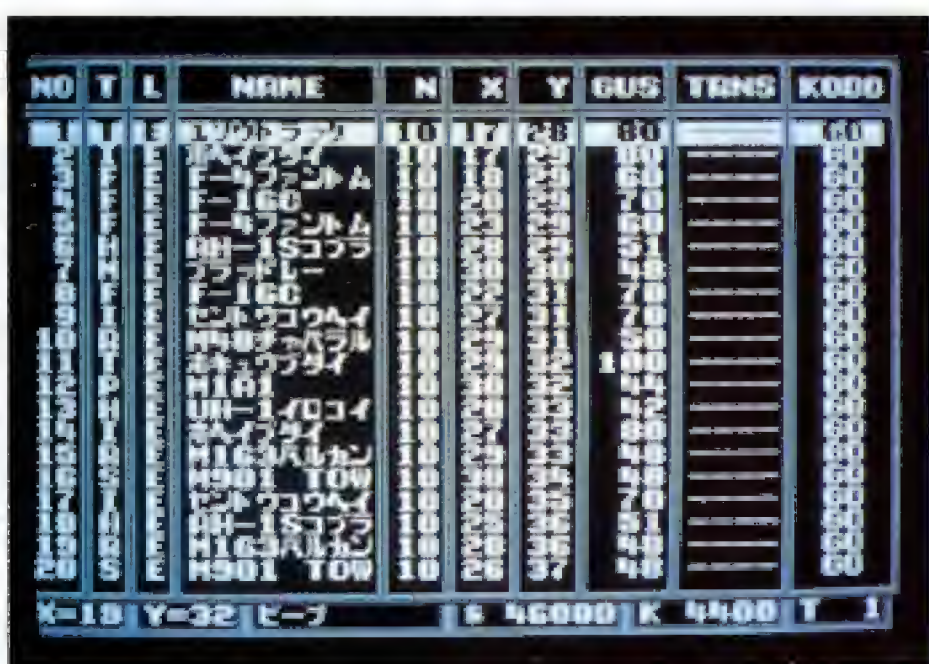
たとえば、自軍が有利な戦場において、まだ占領していない都市などがあるとする。敵が絶対にこないとわかっていても、やはりいちいち移動コマンドを使うのはメンドクさい。そこで、この行軍コマンド。歩兵などに移動目標地点

を設定しておく、後は全移動コマンドで、その地点へ最短ルートで進んでくれる。

ただし敵が攻めてこないような場所以外で、このコマンドを使うと、戦闘シーンに入ってしまうので、状況を把握してから使用すること。

## 部隊表

1か国で生産できるユニットの数は、最大で64個。しかし、さすがにそれだけたくさんユニットの所在位置を覚えていることはできない。



部隊表。ユニットの状態を見るだけでなく、目的のユニットを素早く探し出せる。

そこで活躍するのが、この部隊表だ。これは自軍の全ユニットの位置や状態などを表にしたもので、生産された順に番号がふつてある。もし、1番の部隊の位置にカーソルをもっていきたい場合、表中の

1番にカーソルを合わせてAボタンを押せばよい。増えすぎたユニットを管理するためのコマンドなのだ。

## 上達してしまつた人へ

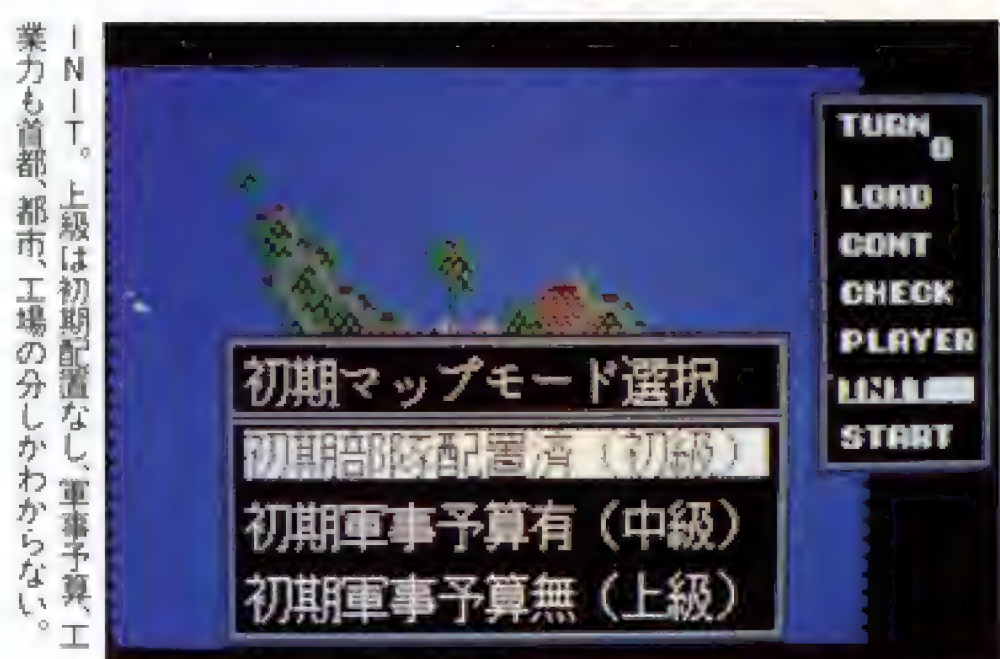
ある程度ゲームに慣れてきたら、初期設定画面で、「UNIT」を選択してみよう。難しさの選択ができるのだ。

この設定をせずにゲームを開始すると、自動的に初期部隊配置済みにセットされている。初心者モードというわけだ。このモードは、初めから軍事予算と工業力があるうえ、ユニットが配置済みという親切さ。

そのモードに勝てるようになったら、次は初期軍事予算有モードで挑戦してみよう。ユニットは配置されていないものの、初めから軍資金と工業力はある程度用意されている。難易度的にやや難しかったところだろう。

そして、このモードでも楽勝できるようになったら、最後の上級者用モードである。初期軍事予算無、ユニットは配置されておらず、そのうえ軍資金も工業力もない。かなり手慣れた人以外にはオススXできないモードだ。

最終的には、この上級者用モードで、全MAPクリアを目指したいね。



## 完璧なユニットデータ

すべてのユニットには、細かいデータが設定されている。さらに特筆すべきことは、このデータが最新のものを基に設定されていることだ。これだけでもシミュレーションマニアにはたまらないはず。ユニットの長所や短所をどれだけ知っているかによって、戦闘の状況も変わってくる。自軍のユニットはもちろん、敵のユニットもできれば知っておきたい。

そこでゲームに登場する120以上のユニットを、すべて紹介しよう(P102・103)。ちなみにユニットには12種類の生産タイプがあり、それぞれが実際にある国などをもとに、データが組み立てられている。ユニットの生産は、自

分の生産タイプ内のユニットしか生産できないので注意すること。

## MAPが凄い!

ゲーム中の戦場となるMAPが、なんと全部で35種類もある(P104・112)。それぞれに特徴があり、いろいろな状況で戦闘できるのだ。

パソコン版には、マップエディタがあり、自分で自由にMAPやユニットを作ることができたが、このメガドライブ版には残念ながらその機能はない。つまり拡張することができないというわけだ。35種類というMAPの数は、一見多いような気もするが、結局のところちやうどよい数なのだろう。そう簡単にはクリアできないことはかんたんだ。末長く遊べることを喜ぼう。



まずはマップのロードから。カーソルを下に動かすと、35種類のマップが出てくる。



# 全12種類生産タイプ別ユニットデータ

## USA

## ISRAEL

イスラエル。ちよっとピンとこないかもしれないが、イスラエル空軍といえば、クフィルという戦闘機で有名である。その他のユニットは、やや旧式の感があり、ちよっと強いとはいえないかも。

### ●陸上ユニット

4500:150 M200 P	3500:100 M1000 P	6000:200 M200 P
4500:150 M200 P	3500:100 M1000 P	6000:200 M200 P
2000:100 M110 M	5000:150 M1000 U	7500:200 M1000 U
1500:100 M1000 T	1000:100 M1000 T	4000:150 M1000 T
1000:50 M1000 T	2000:50 M1000 T	2000:300 M1000 T

### ●艦船ユニット

10000:300 F-100 F	35000:400 F-100 F	25000:400 F-100 F
25000:300 F-100 F	12000:200 F-100 F	6000:150 F-100 F
2000:150 F-100 F	35000:240 F-100 F	12000:240 F-100 F

### ●航空ユニット

32000:300 F-100 F	15000:200 F-100 F	
----------------------	----------------------	--

## FRANCE

フランスだ。AMXシリーズの装甲車は世界でも有名だ。あとはミラージュシリーズの活躍にかかっているのではないだろうか。この戦闘機はヨーロッパのF-15といわれるくらいの高性能だぞ。

### ●陸上ユニット

5000:150 M200 P	3500:150 M1000 R	3500:150 M1000 R
4500:150 M200 P	2000:150 M1000 S	2000:150 M1000 S
3000:100 M1000 M	5000:150 M1000 U	4000:100 M1000 U
1500:100 M1000 T	1000:100 M1000 T	4000:150 M1000 T
1000:50 M1000 T	2000:50 M1000 T	2000:300 M1000 T

### ●艦船ユニット

10000:300 F-100 F	16000:200 F-100 F	25000:400 F-100 F
10000:300 F-100 F	15000:200 F-100 F	16000:300 F-100 F
6000:150 F-100 F	3000:200 F-100 F	12000:240 F-100 F

### ●航空ユニット

64000:800 F-100 F	40000:540 F-100 F	32000:300 F-100 F
15000:200 F-100 F		

### ●陸上ユニット

6500:200 M200 P	4500:150 M1000 P	2500:100 M1000 P
4000:150 M200 P	3000:150 M1000 R	5000:150 M1000 R
2000:100 M1000 M	4500:150 M1000 U	2000:100 M1000 U
3000:100 M1000 T	5000:150 M1000 T	7500:200 M1000 T
6000:150 M1000 T	1500:100 M1000 T	1000:100 M1000 T
4000:150 M1000 T	1000:50 M1000 T	2000:50 M1000 T
2000:300 M1000 T		

### ●艦船ユニット

10000:300 F-100 F	40000:350 F-100 F	35000:400 F-100 F
25000:400 F-100 F	10000:300 F-100 F	12000:200 F-100 F
15000:250 F-100 F	10000:300 F-100 F	10000:350 F-100 F
25000:400 F-100 F	30000:300 F-100 F	6000:150 F-100 F
8000:250 F-100 F	2000:150 F-100 F	6000:200 F-100 F
8000:300 F-100 F	60000:600 F-100 F	35000:420 F-100 F
36000:240 F-100 F	12000:240 F-100 F	

### ●航空ユニット

64000:800 F-100 F	40000:540 F-100 F	32000:300 F-100 F
15000:200 F-100 F		

アメリカである。全生産パターン中、もっとも整った組み合わせ。とくに航空ユニットがすごい。航空ユニットのみに関してなら、一番すばらしいパターンだろう。艦船ユニットも、4種類しっかり作れるので、安心だ。

## JAPAN

われらが日本だ。地上ユニットに自国開発の兵器が多いのに対し、航空ユニットはほとんどアメリカ製である。しかし三菱F-1という戦闘機はアメリカでも注目されている、ちよっとした傑作機。

### ●陸上ユニット

4500:150 M200 P	6000:150 M1000 P	2500:100 M1000 P
4500:150 M200 P	4500:200 M1000 R	2500:100 M1000 R
3500:100 M1000 M	7500:200 M1000 U	5000:150 M1000 U
4000:100 M1000 T	4000:100 M1000 T	1500:100 M1000 T
1000:100 M1000 T	4000:150 M1000 T	1000:50 M1000 T
2000:50 M1000 T	2000:300 M1000 T	

### ●艦船ユニット

10000:300 F-100 F	35000:400 F-100 F	16000:250 F-100 F
6000:150 F-100 F	2000:150 F-100 F	6000:300 F-100 F
12000:240 F-100 F		

### ●航空ユニット

32000:300 F-100 F	15000:200 F-100 F	
----------------------	----------------------	--

## W. GERMAN

西ドイツ。これだけ聞いて、地上ユニットの充実さがわかるようになれば通だ。昔から戦車にかけては右にでるものはいないくらいだ。その伝統は、今も受け継がれているが、艦船ユニットはすごく弱い。

### ●陸上ユニット

5000:150 M200 P	7000:200 M1000 P	4000:150 M1000 P
2500:100 M1000 R	3000:150 M1000 R	5000:150 M1000 R
7500:200 M1000 M	4000:100 M1000 U	1500:100 M1000 U
7500:200 M1000 T	4000:100 M1000 T	1500:100 M1000 T
1000:100 M1000 T	4000:150 M1000 T	1000:50 M1000 T

### ●艦船ユニット

10000:300 F-100 F	22000:350 F-100 F	10000:300 F-100 F
16000:300 F-100 F	20000:300 F-100 F	8000:300 F-100 F
3000:200 F-100 F	6000:150 F-100 F	36000:240 F-100 F
12000:240 F-100 F		

### ●航空ユニット

32000:300 F-100 F	15000:200 F-100 F	
----------------------	----------------------	--

## BRITAIN

イギリス。その昔は空軍のパワーを、さらに昔は海軍の強さを誇っていたが、今はそれほどでもない。トーネードやジャギューアといった戦闘機の活躍が期待される。これといって特徴はない平均的なパターン。

### ●陸上ユニット

5000:150 M200 P	7000:200 M1000 P	4000:150 M1000 P
2500:100 M1000 R	3000:150 M1000 R	5000:150 M1000 R
7500:200 M1000 M	4000:100 M1000 U	1500:100 M1000 U
7500:200 M1000 T	4000:100 M1000 T	1500:100 M1000 T
1000:100 M1000 T	4000:150 M1000 T	1000:50 M1000 T
2000:50 M1000 T	2000:300 M1000 T	

### ●艦船ユニット

10000:300 F-100 F	22000:350 F-100 F	10000:300 F-100 F
16000:300 F-100 F	20000:300 F-100 F	8000:300 F-100 F
3000:200 F-100 F	6000:150 F-100 F	36000:240 F-100 F
12000:240 F-100 F		

### ●航空ユニット

64000:800 F-100 F	32000:300 F-100 F	15000:200 F-100 F
15000:200 F-100 F		



## EAST

### ●陸上ユニット

3000:100 T-64/55 P	4000:150 T-62 P	3000:100 ZSU23/41 R
5000:100 SU26/27A R	2000:100 SU26LT S	1500:100 PT-76 S
2500:150 BRM-2 S	4500:100 2S1 U	4000:100 BR-21 U

2500:150 BRM-2 S	4500:100 2S1 U	4000:100 BR-21 U
1500:100 SU26/27A T	1000:100 SU26/27A T	4000:150 SU26/27A T
1000:50 SU26/27A I	2000:50 SU26/27A I	2000:300 SU26/27A E

### ●艦船ユニット

12000:200 N10-21 F	17000:250 N10-23 F	22000:300 N10-25 F
14000:250 SU-17 R	16000:300 N10-27 R	2500:150 N10-27 R
12000:200 SU-17 C		

### ●航空ユニット

32000:300 SU-26 R	15000:200 SU-26 R	
----------------------	----------------------	--

東側諸国。当然ながら、ソビエトの兵器がズバリと並んでいるわけだが、航空ユニットが少なすぎる。おまけに艦船も少ないのだ。このパターンで勝利を得るには、かなりの熟練を要するだろう。

## WARSAWA

### ●陸上ユニット

3000:100 T-64/55 P	3000:100 ZSU23/41 R	5000:150 SU 267 R
5000:100 SU26/27A R	3000:100 SU26 ラッコ R	1500:100 PT-76 S
2500:150 BRM-2 S	4500:100 2S1 U	4000:100 BR-21 U
1500:100 SU26/27A T	1000:100 SU26 ラッコ T	4000:150 SU26/27A T

1000:50 SU26/27A I	2000:50 SU26/27A I	2000:300 SU26/27A E
6000:200 T-72 P	2500:100 SU-26/27 R	2500:100 BRP-1 R

### ●艦船ユニット

12000:200 N10-21 F	17000:250 N10-23 F	14000:250 SU-17 R
10000:350 SU-25 R	16000:300 N10-27 R	7000:200 N12/24/27 R
2500:150 N10-27 R	12000:200 SU26 C	

### ●航空ユニット

32000:300 SU26 R	15000:200 SU26 R	
---------------------	---------------------	--

ワルシャワ条約機構。ほとんどの兵器が東側の兵器。ソビエトと同様か、それより一ランク下と思ってよい。艦船ユニットの不備をうまくカバーしないと、苦しい。

## CHINA

### ●陸上ユニット

3000:100 T-64/55 P	2500:100 SU26 600 R	2000:100 SU26LT S
1500:100 PT-76 S	2000:100 SU26/27A R	4000:100 BR-157 U
7000:150 2S1 U	4000:100 BR-21 U	4000:100 SU26/27A R

1500:100 SU26/27A T	1000:100 SU26 ラッコ T	4000:150 SU26/27A T
1000:50 SU26/27A I	2000:50 SU26/27A I	2000:300 SU26/27A E

### ●艦船ユニット

10000:350 SU-25 R	12000:200 N10-21 F	14000:250 SU-17 R
12000:200 SU26 C		

### ●航空ユニット

32000:300 SU26 R	15000:200 SU26 R	
---------------------	---------------------	--

中国。この国では、いろいろな兵器を開発、生産しているが、少々時代遅れなものが多い。しかし、安価でものが作れるので、質より量で攻める戦法が有効だろう。

## BEGINNER

### ●陸上ユニット

5500:200 N101 P	4000:150 SU26/27A R	3000:100 SU26/27A R
3000:100 SU26 TOW S	4500:150 SU26/27A R	1500:100 SU26/27A T
1000:100 SU26 ラッコ T	1000:50 SU26/27A I	2000:50 SU26/27A E

### ●艦船ユニット

10000:300 SU-26/27A F	25000:400 SU-26 F	10000:300 SU-26 U
10000:300 SU-26/27A R	10000:350 SU-26 R	6000:150 SU-1527A R
2000:150 SU-14034 R		

初心者用。無駄な似たようなユニットがないので、ヘンに悩んだりしなくてすむという、初心者にはうれしいパターン。

## NATO

### ●陸上ユニット

4500:150 M60A3 P	4500:150 M48A1 P	5000:150 M48A3 P
3500:100 SU26/27A R	2500:100 SU26 ラッコ R	4000:150 SU26/27A R
3000:150 SU26/27A R	4000:150 SU26 R	3500:100 SU26 R
2500:100 SU26 R	2000:150 SU26-13/14 S	2000:100 SU26 R

3000:100 SU26/27A R	3000:100 SU26 R	5000:150 SU26/27A R
5000:150 SU26 R	4000:100 SU26/27A R	1500:100 SU26/27A T
1000:100 SU26 ラッコ T	4000:150 SU26/27A T	1000:50 SU26/27A I
2000:50 SU26/27A I	2000:300 SU26/27A E	

### ●艦船ユニット

10000:300 SU-26/27A F	25000:400 SU-26 F	10000:300 SU-26 U
10000:300 SU-26/27A R	10000:350 SU-26 R	6000:150 SU-1527A R
2000:150 SU-14034 R		

### ●航空ユニット

32000:300 SU26 R	15000:200 SU26 R	
---------------------	---------------------	--

北大西洋条約機構。ヨーロッパやアメリカの兵器がバランスよく混ざっていて、なかなか使いやすいパターン。航空ユニットに関しては言うことがないが、艦船ユニットがイマイチ。

## USSR

### ●陸上ユニット

4000:150 T-62 P	5000:200 T-64 R	6000:250 T-68 P
3000:100 ZSU23/41 R	6000:150 SU 267 R	5000:100 SU26/27A R
3000:100 SU26 ラッコ R	3500:150 SU26/27A R	1500:100 PT-76 S

2500:150 BRM-2 S	3000:150 BR-2 R	4500:100 2S1 U
7000:150 2S1 U	4000:100 BR-21 U	1500:100 SU26/27A T
1000:100 SU26 ラッコ T	4000:150 SU26/27A T	1000:50 SU26/27A I
2000:50 SU26/27A I	2000:300 SU26/27A E	

### ●艦船ユニット

12000:200 N10-21 F	17000:250 N10-23 F	22000:300 N10-25 F
25000:350 SU-25 R	30000:400 SU-26 R	14000:200 SU-26 U
14000:200 SU-17 R	25000:300 SU-26 R	10000:350 SU-26 R
10000:300 SU-26/27A R	7000:200 SU-26 R	2500:150 SU-14034 R
30000:400 SU-26 R	35000:200 SU-26 R	12000:200 SU-26 R

### ●航空ユニット

32000:300 SU26 R	15000:200 SU26 R	
---------------------	---------------------	--

ソビエト。アメリカに非常に近いパターンになっている。全体的にはアメリカよりやや下だが、一部飛び抜けた性能の兵器もあるので、そのすばらしい素材をどう使いこなすかが勝負のポイント。

各国の特徴がよくわかるユニットデータ。ファントムやミグ、コブラの個別の詳しいデータは、ユニット別の基本性能表を見てくれ！

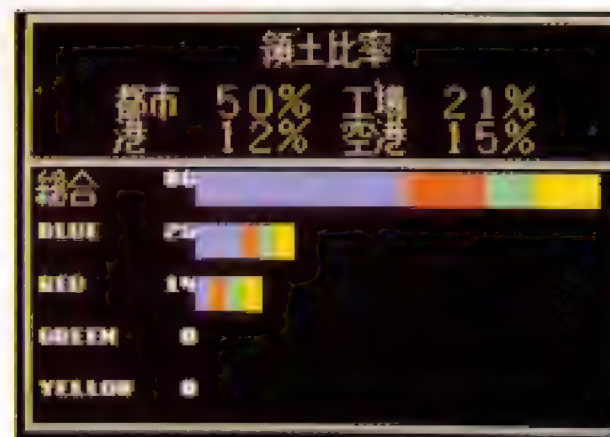


# MAPが凄い!

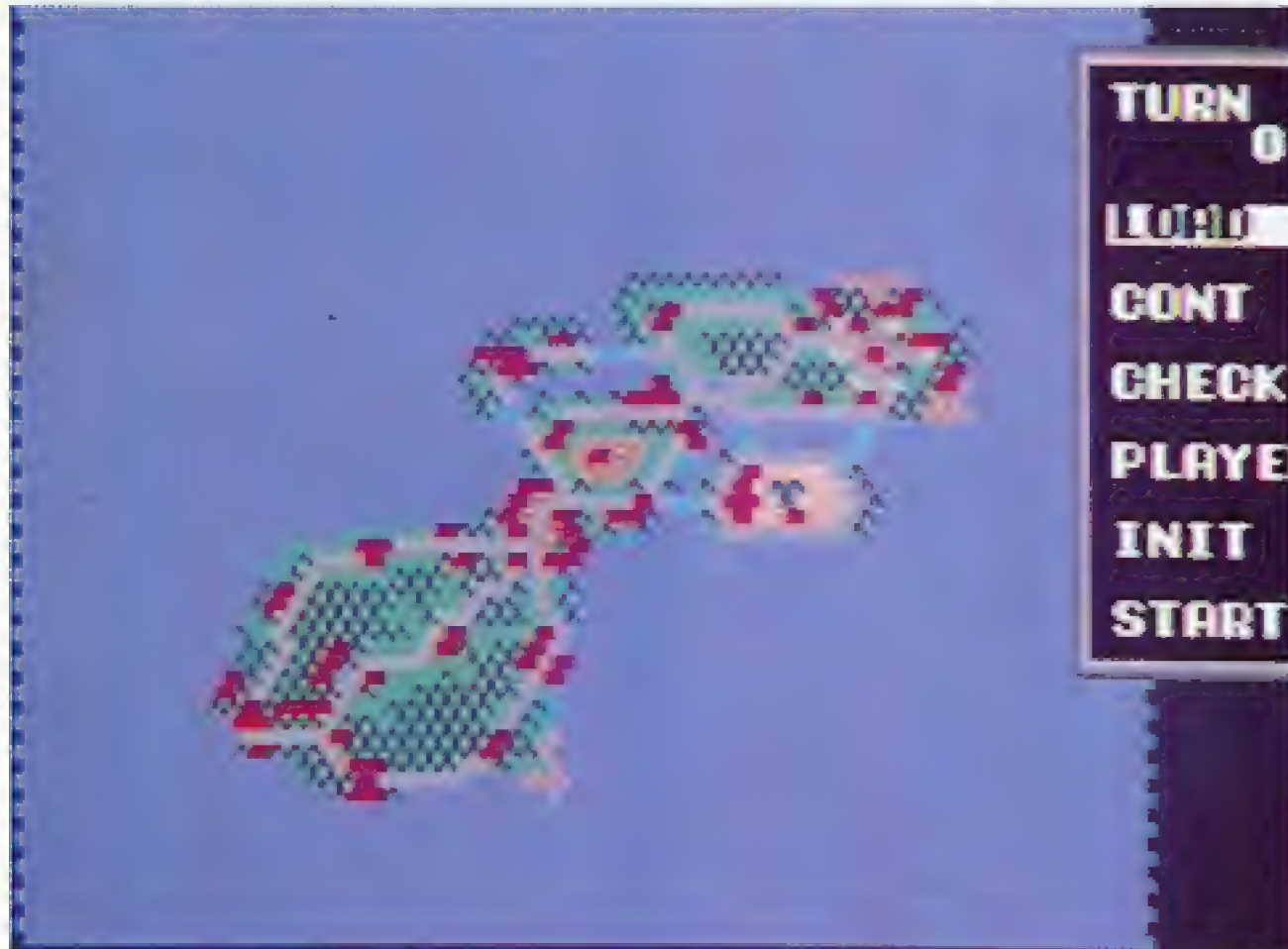


初心者用のマップから始まって、第三次世界大戦を想定したもの、日本本土を舞台にしたもの、さらにセガ独自のオリジナルマップまで入った35種類のマップを、ここに全紹介しよう。マップの特徴をつかんだ戦略法もあわせて読んでくれ!

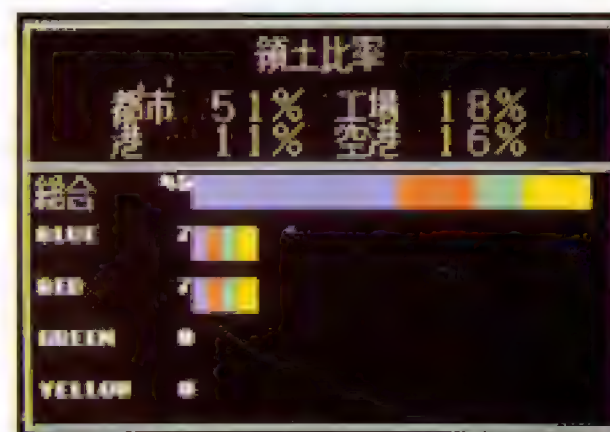
## Island Campaign



すべての大戦略シリーズに、このマップは入っている。通になると、このマップでプレイして、機種ごとの強さを調べるんだそうだ。このマップも2カ国しか登場しない。初期値は青のほうが、やや有利になっている。周りを囲む海がくせもので、これをどう攻略するかが大きなポイントになるだろう。



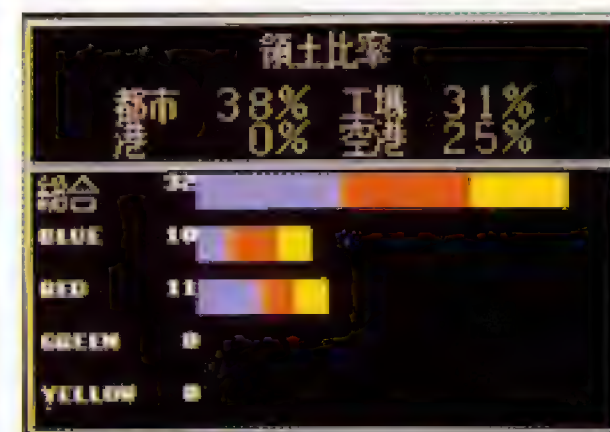
## New Zealand Wars



ニュージーランド島をかたどったマップ。これも2カ国しか登場しない。まだまだ練習を積み、という教訓である。さて初期状態は青の軍資金と工業力が、赤のそれよりやや上回っているといった程度。あまり気にするほどは変わっていない。島の中央部での飛行場争いが戦局を左右する。



## First Map



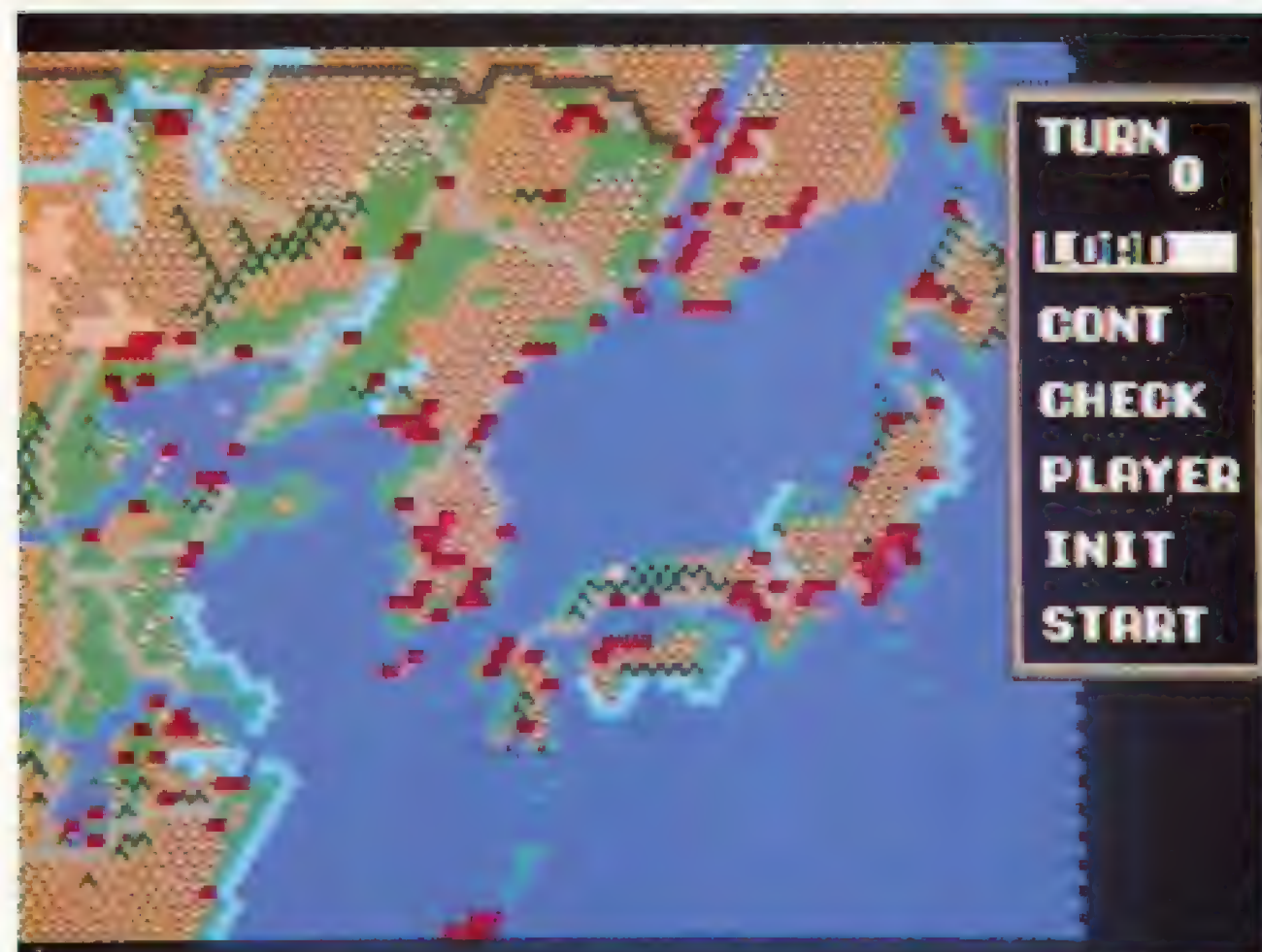
最初のマップだけあって、都市の数も少なく、とてもわかりやすいマップになっているようだ。初期状態も赤、青とも同じような感じなので、どちらを選んでもかまわない。2カ国しか登場しないので、ルールを覚える意味でも、初めは必ずこのマップで遊んでみてほしい。ちなみに港はひとつもない。





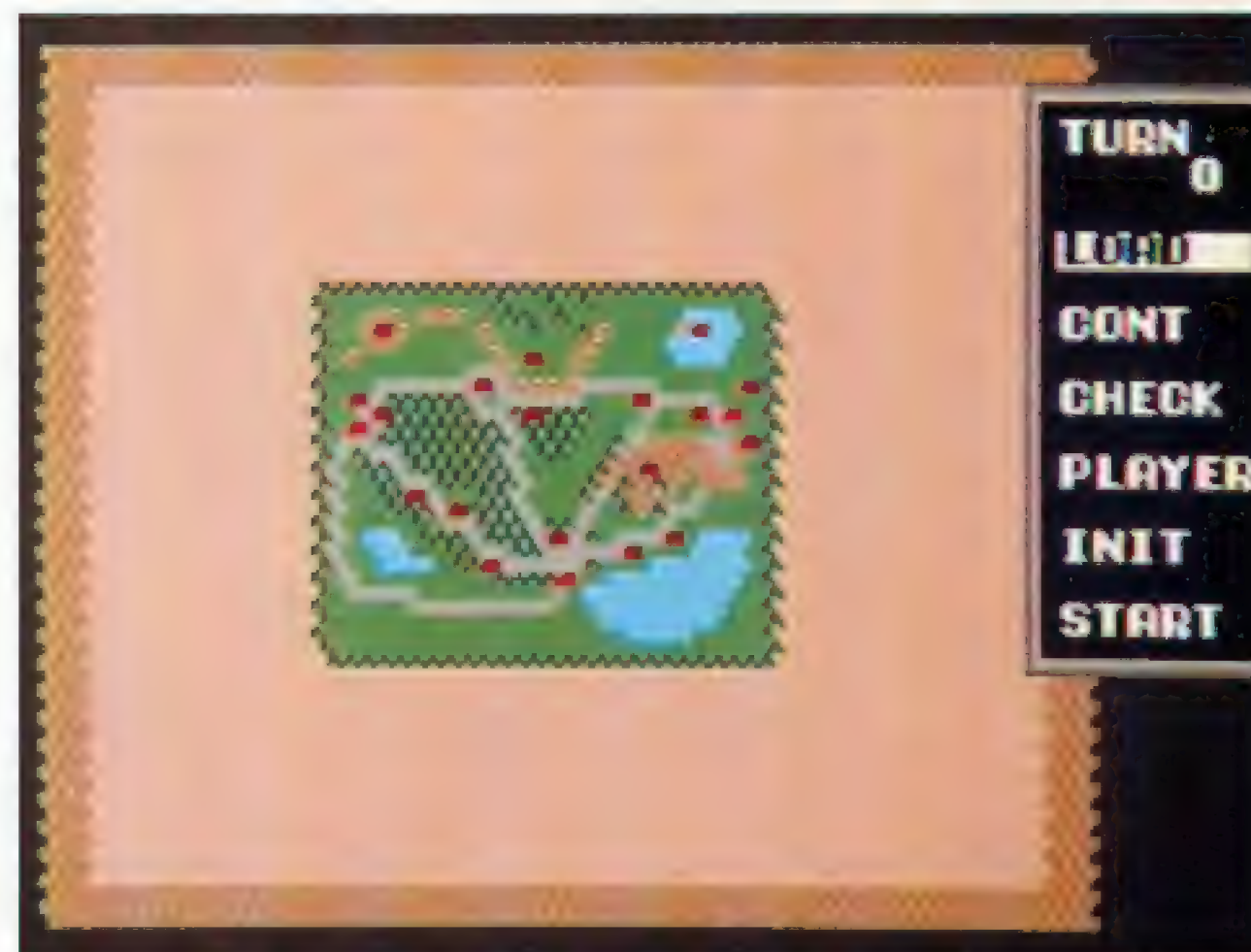
## The Far East

日本海を中心とした、さまざまな国同士の戦いだ。ここに来て、やっと4カ国が登場する。今までの難しさなんて目じゃないほどの難易度だぞ。このマップでも重要ポイントとは、いうまでもなく、艦船ユニットと航空ユニットのコンビネーションだろう。赤と緑がややデータ的に有利。



## Picture Frame

ここに来て、やっと3カ国参加しているマップの登場だ。ここから本当の大戦略の面白さがわかってくるだろう。データ的にはどの国も似たようなものだが、注意しなければならぬことは、建物が首都と都市の2種類しかないことだ。地上ユニット同士のぶつかり合いになるのは当然。自走砲と重戦車が鍵を握っているマップ。



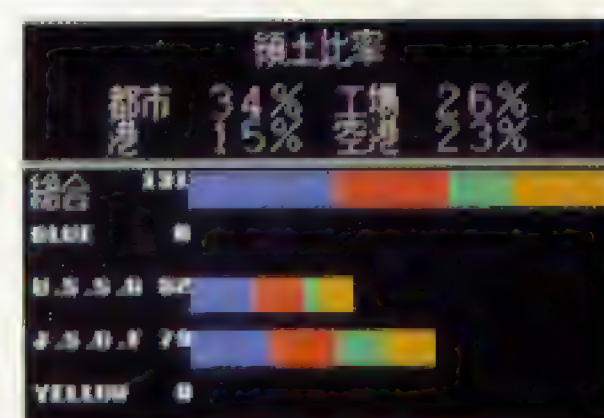
## The Day After Mk

第三次世界大戦といった感じの、スケールの大きなマップ。青以外の国は、どこもほとんど自国の都市を持っていない。とりあえず青を選んで遊んでみるのがいいだろう。まず制空権の確保というのが作戦の定石だが、このマップはそれを身をもって教えてくれる、ありがたいヤツだ。



## Red Bear

北海道付近を描いたマップ。ここは2カ国しか参加していない。もしもソ連が北海道を攻めて来たらこんな感じになるのだろうか？ 領土比率の点で、日本がはるかに上回っているが、ソ連側が先に攻めてくることを忘れてはいけない。しかもソ連は建物が密集しているので、占領が難しいだろう。





## Planet Palma



この名前を聞いてピンときた人はまさにセガファンだろう。あの名作ロールプレイングゲーム「ファンタシースター」に登場するパルマ星のマップがこれなのだ。4カ国参加のマップだが、どこも同じようなデータなので、気にせず「ファンタシースター」でも思いだしながら遊んでみよう。



## Ultimap



すべてのロールプレイングゲームの基本になっているといわれる、アメリカの傑作「ウルティマ」のマップも、このとおり大戦略の戦場と化してしまったのだ。森林地帯的な印象のこのマップ、やはり地上ユニットに勝敗はゆだねられている。道路がないので、移動スピードは自然と遅くなってしまう。



## Another South



まんなかにもポツカリ空いている海の使いかたがポイント。空港の確保のためには多少の被害は覚悟すること。4カ国登場のマップだ。まず、第一目標になる国を決めてから行動したほうが、あとあと迷わずにすむだろう。初期状態では、赤の軍資金が群を抜いてトップなほか、あまりかわらない。



## Shikoku Wars



四国での戦闘を仮想したマップ。やはり島ということ、まわりの海をどう攻略するかが、大きなポイントだろう。登場する4カ国中、もっとも軍資金のある青が、かなり有利に戦えるハズ。このへんまでプレイすれば、そろそろ4カ国での戦闘にも、慣れて来たころだろう。

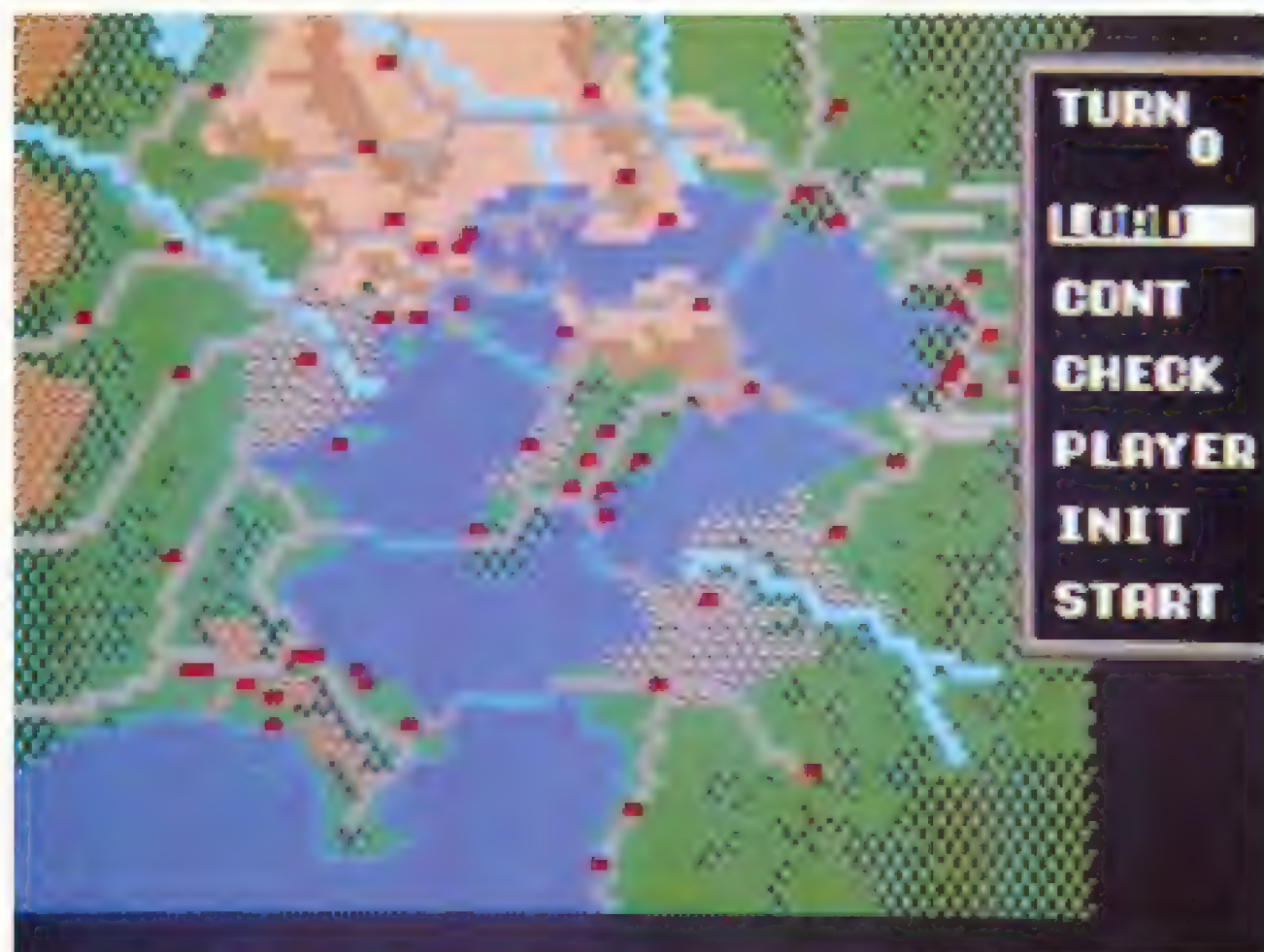




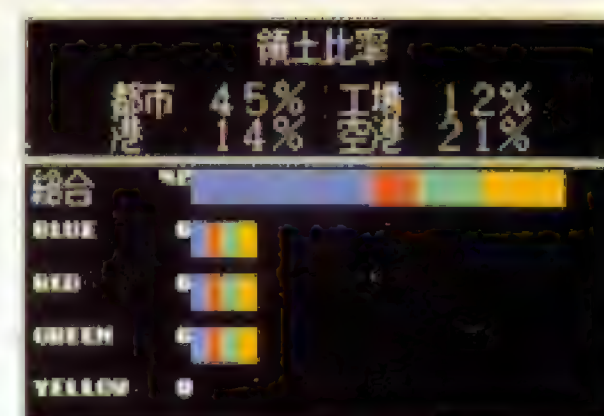
## Neo Tokyo 2101



近未来の東京ということだろう。この名前を聞くと、つい大友先生の漫画『AKIRA』を思い出し、してしまうのは私だけではないハズ。中央の埋め立て地帯に首都をもつ青が、一番の苦戦をしいられる。なにしろまわりの国々を、すべて敵にまわしてしまうようなものだから。青だけはやめよう。



## Sado Island Wars



大胆にも佐渡ヶ島を戦場にしてしまったというマップ。非常にせまい島だが、そのなかでなんと3つもの国が領地争いをしているというのがとんでもない。まずは空港を確保して、爆撃機などでドカンとハデに攻めてみる、というのもいいのではないだろうか？ いろいろな攻め方を考えてみよう。



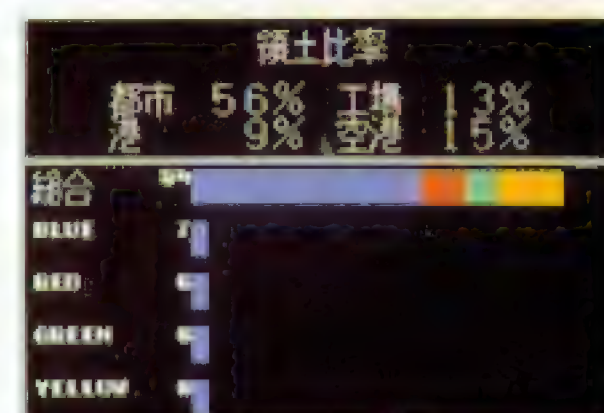
## Silk Road



シルクロードを中心にした、アジアでくりひろげられる戦いを仮想してみた。登場する4つの国のうちのひとつだけは、極端に初期データが悪い。この国を担当するとは、できるだけさけたい。やや古い兵器が活躍するんじゃないかとも思われる、砂漠や荒地地中心のマップである。



## Dragon Wars



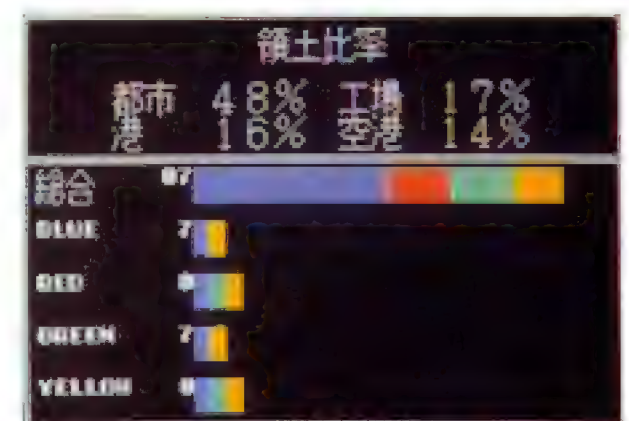
まるで凶悪なドラゴンの首のように見えるところから、この名前がついたのだろう。どの都市も、みんな海岸沿いにある。数少ない港をさつさと確保するのが妥当だろう。初期データは、どの国も同じようなデータである。とにかくポイントには港だろう。





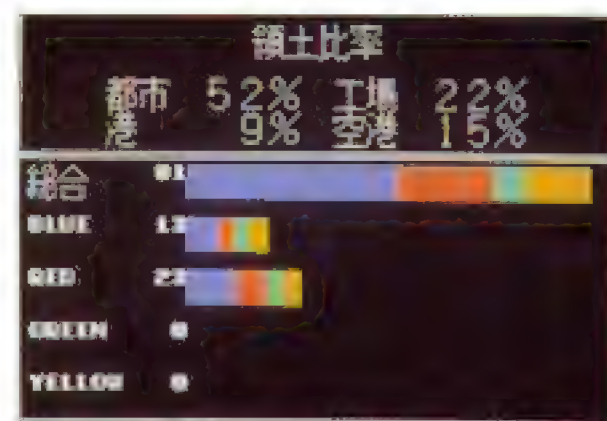
## Operation Arrow

中央部のいりくんだ地形がくせもの。中央付近の空港を制するものが、このマップを制する、といっても、決して過言ではないだろう。初期データはこの国も似たようなものなので、あとは首都の場所が戦闘に適した国を選びたいところだろう。



## Banana Republic

おもいっきり湾曲している島。バナナを連想させることから、この名前がきているのだろう。中央付近にあるふたつの島を、ぜひともおさえておきたいところだ。なにしろ陸をつたって移動するのは、かなりの遠回りになりかねない。ここはギューンと飛行機でひとつとびたいものだ。



## Setonaikai Wars

読んで字のごとく。瀬戸内海を舞台に戦闘をくりひろげてしまおうというのが、このマップだ。この場合、各プレイヤーは国というより、都市を指揮するという感じになるだろう。四国、大阪、広島、そして福岡の4大都市の戦いなのである。データでは大阪がちょっとだけ有利だ。



## Battle of 5Lakes

5つの湖での戦いだ。しかし湖が5つあるとはいっても、それを仕切っているものは橋なので、艦船ユニットにとっては、ひとつの湖となんら変わらないのである。湖の中を進む戦艦の姿なんて、実際にはめったにお目にかかれないだろうが、ゲーム中ならそれも可能ということだ。





## Lake BIWA Wars



この琵琶湖こそ、日本でいちばん大きな湖である。ここもまた、戦場となってしまう。当然水中には地上ユニットでは入れないので、艦船ユニットや航空ユニットが活躍することになる。港や空港の確保が、大切な要素になることは、まず間違いないだろう。何本が流れている川もクセモノ。



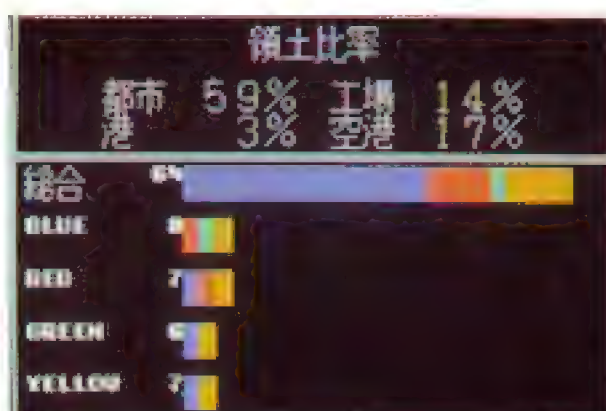
## faily dust



よくわからない形をした島が、中央にひとつある。そのまわりの海がポイントだろう。領地比率はこの国も同じだけど、軍資金は黄色がめちゃくちゃ多い。かといって黄色が絶対に有利かというと、そうでもない。まわりの地形や敵との距離なども考えると、どこの国が有利か、考えてみよう。



## Tokyo Univ. Wars



みんな知ってる東大で、もし戦闘が繰り広げられたら、やっぱりこんな感じになるのだろうか。今までのマップと異なり、きちんと区画整理された道路が配置されている。戦車などの地上ユニットの使い方、戦局を大きく左右するという、非常にオーソドックスな展開になるだろう。



## Phantasy Star 2



大人気ロールプレイングゲームである「ファンタジースターII」のマップ上で大戦略ができてしまうなんて、これほどの贅沢はないだろう。まさにセガファンのために作られたマップといえる。すでに「ファンタジースターII」をプレイ済みのキミなら、もうマップは完璧に暗記してるよねっ。





## SEGA LAND

これはさすがにビックリ。島の形が「SEGA」の文字になっている。しかし実際に戦ってみるとわかるだろうが、あまり面白い展開は期待できない。ひとつひとつの島が狭すぎて、あまり自由な動きがとれないのだ。まあ、冗談のつもりで遊んでみるのも、たまにはいいんじゃないかな？



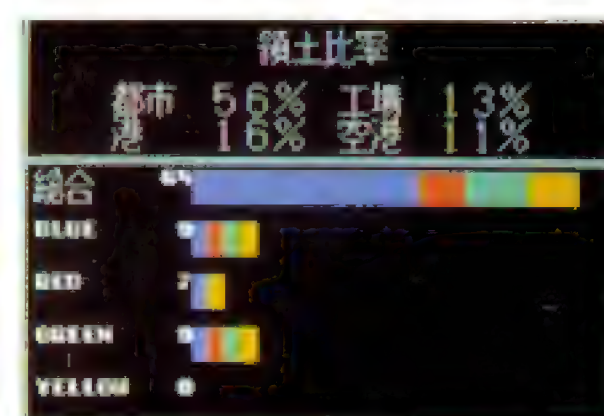
## LADIA

小さな島が、ところ狭しと、ぎゅうぎゅうに詰め込まれているのがこのマップ。地上ユニットの場合となりの島へ行くとときも、わざわざ航空ユニットなどに輸送してもらわなければならない。このような、島への上陸作戦が何回も展開するマップでは、揚陸艦のひとり舞台になるだろう。



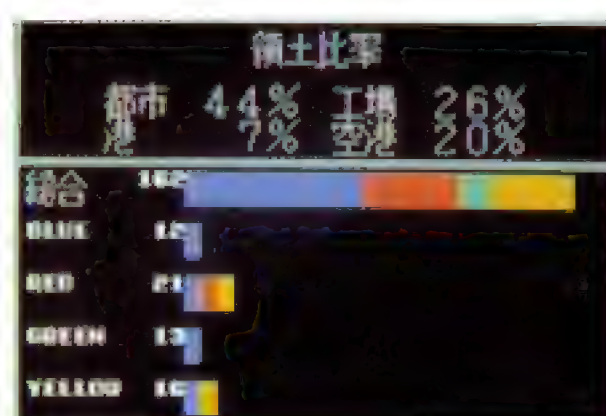
## 3 Islands

北海道、四国、九州の、3つの島がひとつにくっついているという、とんでもない仮想マップ。当然周りはすべて海なので、艦船ユニットのことも、考えておきたいところだ。比較的狭いマップなので、地上ユニットが主力になる可能性も十分に考えられる。まず目標を定めること。



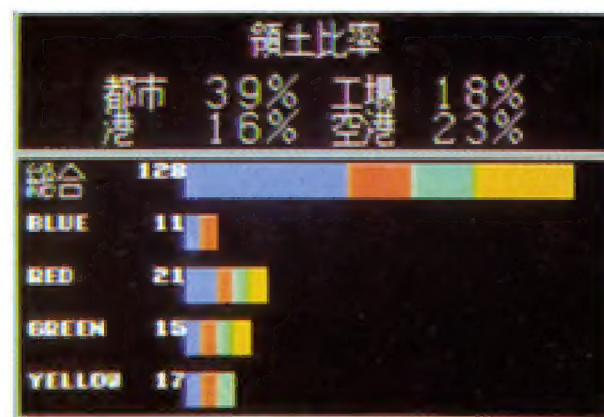
## FUKUOKA City

九州の福岡市近辺での戦闘を仮想したマップである。ちなみにこの福岡という場所は、大戦略シリーズの生みの親、システムソフトがある場所だ。そんなわけなので、ありがたみをかみしめながら、遊んでみよう。5本の川がじやまなので、なんとかしてみてくれ。





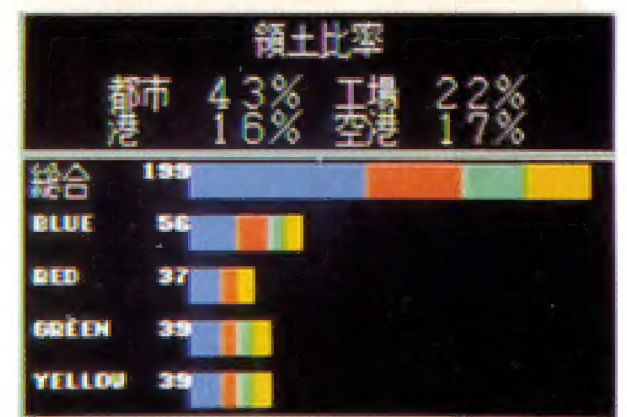
## Green Island



ふたつの大きな島同士では、まったく接点がない。よって地上ユニットは、自分の力だけでは、もうひとつの島に移動できないわけだ。このように、島と島の間が、比較的狭い場所では、自走砲の使いかたによって、かなり展開が有利になることもある。海岸沿いに自走砲を配置するとよい。



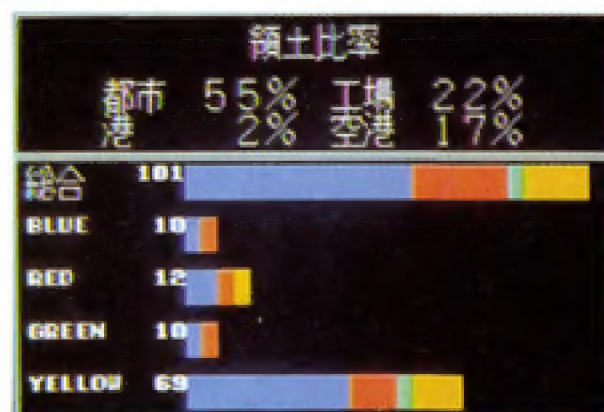
## EURASIAN War



ユーラシア大陸全土を戦場にしてしまうという、とてもスケールのでかいマップ。適当に森林などもあるので、地上ユニットが活躍するにはもってこいだろう。ただ、中央付近には建物がなかったので、補給部隊も忘れずに連れていかないと、いたいいめにあうぞ。



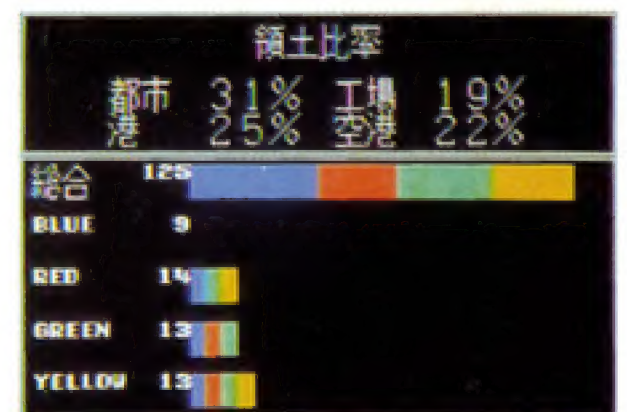
## Alliance Strategy



大きな湖が3つ、隣接して配置されたマップ。建物の位置が、すでに道のように、敵の首都まで続いているので、建物を近場から順に占領し、敵地に潜入する、といった感じに、戦闘は展開していく。中央部での激しい戦闘が、予想できるだろう。なんとしても勝ち取りたいところだ。



## Warning War



大きな湾内に、ぼっかりうかんだ大きな島がポイントになる。外側から、地上ユニットで攻めていくのもよいが、それだと途中の川がじゃまになる。まず中央の島を、ある程度の被害を覚悟して奪ってしまえば、航空ユニットの自由度が高くなるので有利になれるだろう。

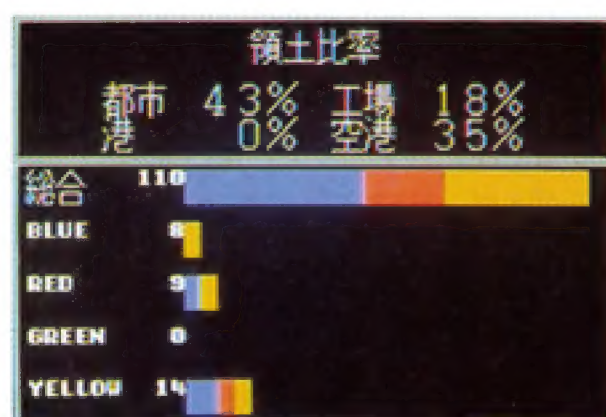




# MAP

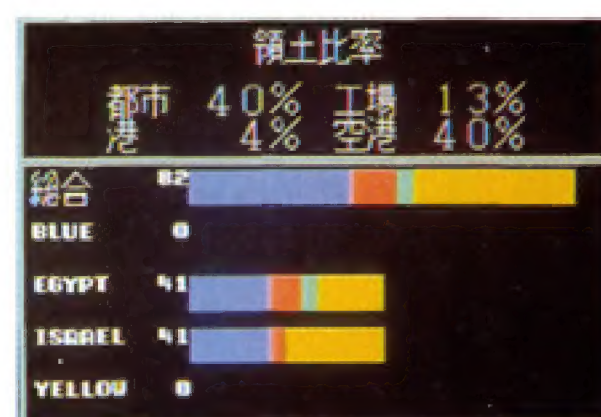
## Wild Dog

まるでどこかのロールプレイングゲームのような、森林地帯メインのマップ。川の何ヶ所かに橋がかかっているが、エキスパートにもなると、これを見ただけで、この橋を壊したり直したりする姿が目に見えたりする。建物も比較的分散しているし、敵味方とも、戦いやすいマップといえるだろう。



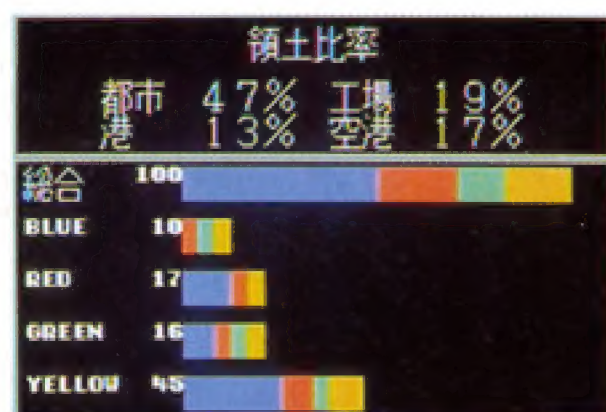
## Yom Kippur War

地の果てまで続いているのでは、と思えるほど、あたり一面砂漠。まさにミッドルイーストなかんじがよい。このように、建物が分散しているマップでは、ハリアー2などのV/S TOL機と補給車のコンビネーションプレイがもっとも有効である。



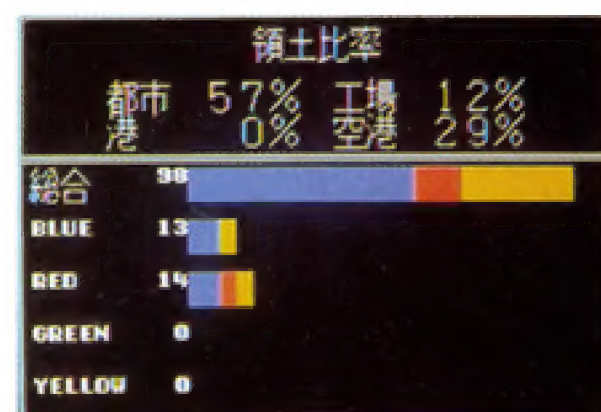
## Over Plus

長かった大戦略人生にも、やっと終わりが見えたという感じで迎えるのが、最終のこのマップ。建物のほぼすべてが、海岸沿いに設置されている。艦船ユニットと航空ユニットをうまく使い、なんとかクリアしてきたキミなら、きつ



## Japan Nvss

日本全土を巻き込んだマップ。全体的には狭いという印象を受けるが、そのわりに多い建物が、なんとなく日本っぽい。思い切った飛行機をびゅんびゅん飛ばしたいが、空港を確保するという目的も忘れてはならない。キミの住んでいる地域付近の首都を担当してみるのもいいかもね。





# RPGを作るか、RPGを読むか!?

好評発売中!!



RPG設定資料

## 魔法王国シムルグント

著・堀蔵人

RPGは好きだけど、どうやってシナリオを作ったらよいかわからない、もっとゲーム作りのアイデアが欲しいという人のために、『ムーンダンサー』の著者・堀蔵人さんが魔法王国シムルグントを舞台に、神話・歴史・地形・生活慣習などの世界設定と、キャラクター・職業・武器・防具などの部分設定をし、RPG作りの素材を提供したのが本書です。本書の設定を使ってキミのRPGワールドをさらに膨らませてください。

また、設定資料というのがよくわからないという人は、巻末のシナリオ「サクノスの剣」から読みはじめると、この魔法王国シムルグントの世界がさらに深く味わえるはずです。



● B5判・本文228ページ  
● 定価1860円(税込)  
● 株日本ソフトバンク出版事業部  
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26  
☎03-2330-7670

# 本邦初のRPGコンストラクションブック登場!!





リアルに迫る!

# スーパーリーグ

本物も色あせる、白熱のゲーム!

SEGA®

背番号はもちろん  
バッティングフォームも超リアルに再現  
しかも、実戦さながらの守備体形も本格派  
まさに16ビット まさに野球ゲーム  
真の面白さを 体験しよう

メガドライブカートリッジ  
4メガ  
5,800円 標準小売価格



## 16ビットは超えている!!

リアルに目覚めた、闘いのドラマ!

# スーパー大戦略



シミュレーションゲームの名作を  
レベルアップして完全移植  
見やすいマップ、理解しやすいコマンド  
そして、衝撃の戦闘シーン  
16ビットのハイパワーが 迫力満点の  
ビジュアルシーンを次々と展開するぞ  
メガドライブカートリッジ  
4メガ(バックアップ機能搭載)  
6,800円 標準小売価格  
©SYSTEM SOFT CORP. 1988

本格派に応える!



## NEW POWER LINE UP!

話題の強力メガドライブカートリッジ発売中!!



6メガ  
ファンタジー  
スターII

6メガに秘められた  
壮大なプレイフィールド/  
8,800円 標準小売価格



2メガ  
ギャグと冒険の  
アクション・アドベンチャー/  
5,500円 標準小売価格



2メガ  
アレックスキッド 天空魔城

難関突破だ、  
ジャンケンポン/  
5,500円 標準小売価格



4メガ  
スーパースターII

超能力戦士が、  
ふたたび宇宙へ/  
5,800円 標準小売価格



4メガ  
ハイパーエポナ・ジェットヘリ/  
5,800円 標準小売価格



4メガ  
スーパーサンダーフレイド

闘え戦人、  
変身シーンに話題集中/  
5,800円 標準小売価格

## NEW GAME NEWS

発売予定ビッグパワーゲーム!!

- 人気映画のアクションシーンをゲームに再現/  
「ランボーIII」
- ホラー感覚で迫るアクションゲームを完全移植/  
「大魔界村」©カプコン
- 快感度満点のスポーツシミュレーションゲーム/  
「ワールドカップサッカー」
- 3-D感覚のバイクシミュレーションゲーム/  
「スーパーハンクオン」

時代が求めた16ビット  
**MEGA DRIVE**  
16-BIT/メガドライブ

POWER 1 先進の画像処理技術で  
ビジュアルショック!  
POWER 2 16ビットパワーの  
スピードショック!  
POWER 3 FM音源+PSG音源+  
PCM音源で  
サウンドショック!



セガ・メガドライブ 標準価格 ¥21,000

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 平144 電話(03)(742)7068 本社お客様サービスセンター